GUÍA OFICIAL

SEGA

MEGA DRIVE

Trucos y ayudas

- Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja







- Más de 500 pantallas a todo color



- Desvelamos todos los secretos



- 50 megajuegos de Sega

GUIA OFICIAL

SEGA

MEGA DRIVE®

Trucos y ayudas



SÓLO PARA LOS MÁS ATREVIDOS

Maniobras inteligentes para salir adelante ...

¡MÁS VELOCIDAD!

AL PULSAR el botón de aceleración, espera hasta alcanzar la máxima velocidad y pulsa dos veces seguidas el acelerador.

LOS TIPEJOS AZULES





ESTOS GRANUJAS te lo pondrán muy difícil si no sabes eliminarlos. Lo único que tienes que hacer, en cuanto los veas detrás de ti, es reducir la velocidad y hacer varios toneles seguidos. Seguramente tu enemigo explotará; si no, vuelve a acelerar y desaparecerá.

APUNTEN Y ... ¡FUEGO!



EN CUANTO A LAS FORMACIONES DE AVIONES ENEMIGOS que no dejan de perseguirte, recuerda que a menudo te dispararán misiles, pero sólo lo harán cuando estén a mitad de pantalla. Esto te permitirá un margen de tiempo para dispararles.

Quédate en la parte baja de la pantalla para ver mejor y coloca la retícula sobre un enemigo. Lanza un misil y apunta a otro enemigo. Si lo haces deprisa, podrás eliminar una formación de cuatro aviones antes de que se acerquen. Esto significa que, cuando aparezcan muchos enemigos, tendrás que esquivar bastantes menos misiles.



¡QUE NO CUNDA EL PÁNICO!

LO PEOR QUE PUEDES HACER EN ESTE JUEGO es revolotear por la pantalla disparando misiles sin ton ni son, puesto que así es más probable chocar con un misil que esquivarlo, y malgastarás tu propia munición; esto último es lo más desastroso que te puede suceder, porque el buen uso de los misiles es la clave que te dará la victoria. Todo parece ocurrir a velocidad de vértigo, pero no pierdas los nervios. En cuanto veas que un grupo de misiles se acerca hacia ti., fíjate en su colocación y maniobra con inteligencia. Si te limitas a dar vueltas por la pantalla sin rumbo fijo, lo más probable es que te acabes estrellando contra algún misil.

MISILES

LOS MISILES QUE VIENEN POR DETRÁS son también un problema, pero dejarán de serlo en cuanto sigas estos consejos. Al volar normalmente, no pulses constantemente el "afterburner", ya que de esa forma aceleras el ritmo de juego, haciendo más difícil destruir a los enemigos y esquivar sus disparos. En lugar de eso, vuela a una velocidad normal y luego, cuando te persiga un misil, acciona los "afterburners". ¡Hurra! El misil abandona su persecución y desaparece de la pantalla.





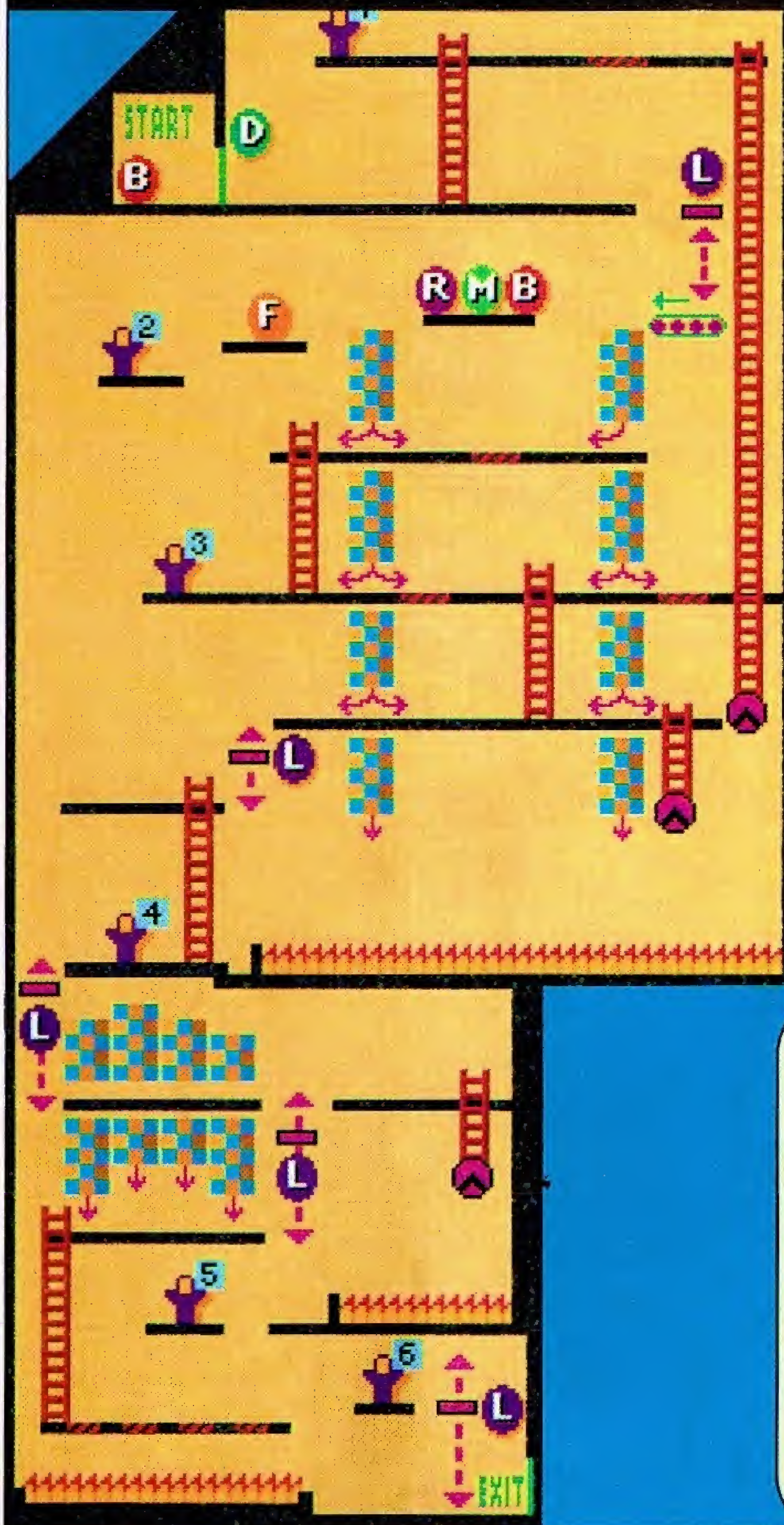
Has traído los Aliens a este planeta, luego lo mínimo que puedes hacer es intentar acabar con ellos.

ALIEN³



No hay espacio suficiente en estas páginas para darte una solución completa del juego. Así pues, lo único que podemos hacer es ofrecerte los mapas de los dos últimos niveles de Alien³. Estas fases son las que seguramente te darán más problemas ya que debes ser capaz de llegar hasta aquí con tu ingenio y tu astucia. Todos los mapas te muestran adónde debes ir y en qué orden debes rescatar a los prisioneros. Tampoco te olvides de usar los pasadizos secretos y todo tu armamento. ¡En marcha!

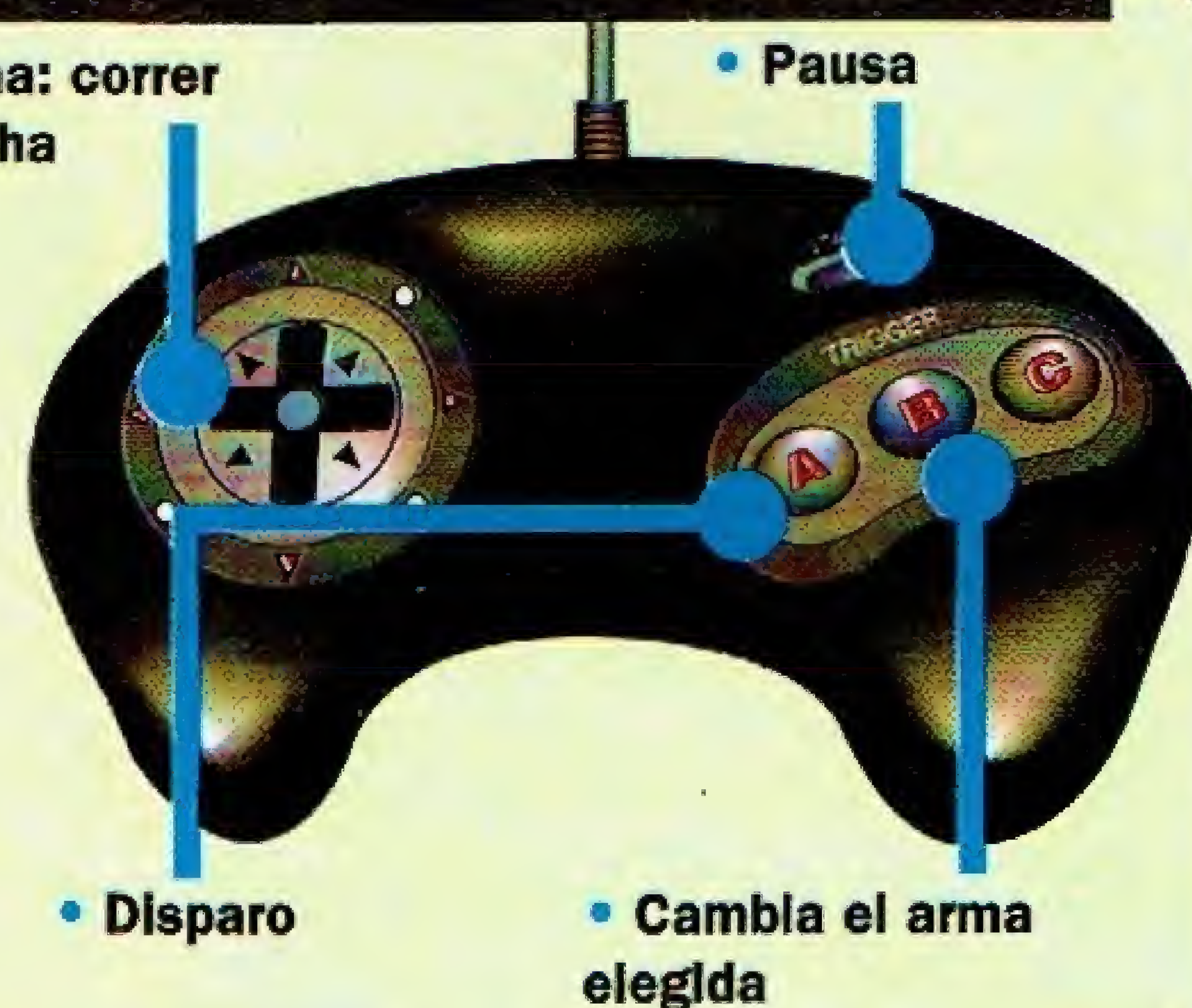
Escenario 5 Nivel 14 – 6 prisioneros



AQUÍ TIENES QUE estar atento al cronómetro. La primera acción verdaderamente difícil es el salto desde el ascensor a la plataforma cuando vas a rescatar al segundo prisionero. Si te equivocas tendrás que volver y ello te hará perder tiempo. No te preocupes por las escaleras que se rompen porque es imposible que te caigas. Si coges las dos pilas simbolizadas por la B del mapa, no tendrás ningún problema en ver a los Aliens antes de que aparezcan. Ahora rescata a los otros prisioneros.



mandos del pad



2 NIVEL DOS

LÁNZATE VOLANDO HACIA LA VAINA hasta que llegues casi a tocarla. Cuando se abra, pulsa B para activar la barrera eléctrica . Si lo haces durante un rato los globos oculares no podrán salir y la vaina desaparecerá enmenos que canta un gallo.



Colócate de forma que llegues casi a tocar la vaina.



Cuando se abra la vaina, mantén pulsado el botón de ataque para que los globos oculares no puedan salir.

3 NIVEL TRES

CUANDO ESTE TIPEJO se encuentra a la derecha de la pantalla es que está a punto de atacarte con su cabeza. manten pulsada la B para lanzarte girando hacia él. Si se mueve hacia adelante y echa la cabeza atrás no podrás golpearle. Sigue dando vueltas hasta hacerle retroceder. Cuando esté suficientemente lejos, su cabeza volverá a proyectarse hacia adelante y tendrás otra oportunidad de matarle.



Cuando el monstruo eche la cabeza hacia atrás , da vueltas sin parar cerca de él.



Si se lanza hacia adelante, atácale de nuevo pulsando la B sin parar de dar vueltas.



4 NIVEL CUATRO

EN CUANTO aparezca este granuja pulsa la B para moverte por la parte superior de la pantalla. Agáchate (botón hacia abajo) para esquivar sus bolas de fuego y pulsa la A. ¡Le darás una paliza que no olvidará en su vida!



Acércate cuidadosamente por su derecha y atácale.



Si te agachas para esquivar sus bolas de fuego, pronto te despedirás de él.

5 NIVEL CINCO

EN CUANTO este rino-mastodonte corra hacia ti pulsa A y abajo. Dejará de ser un problema en cuestión de 20-25 golpes.



Usa repetidamente el ataque especial y este personaje morirá en unos 20 golpes.



Con toda seguridad, morderá el polvo en un santiamén y la victoria será tuya.



Recuerda que...

NO TE PREOCUPES si las sanguijuelas se agarran a tu cabeza. Agita rápidamente el pad a izquierda y derecha. Eso será suficiente para deshacerse de estos bichejos.



Las sanguijuelas no son tan fieras como parece. Agita el pad y desaparecerán al momento.

CUANTO ANTES TE TRANSFORMES, más deprisa aparecerá el jefe de fin de fase. Así que procura atacar a los lobos, antes que a cualquier otra criatura.



Concéntrate en los lobos azules pues te darán los tres orbes para enfrentarte al gran jefe final.

DISPAROS

ARROW FLASH

Mitad aeronave, mitad robot, el ERX-75 (imagínate qué le pasó al 74) está listo para que la emprendas a tiros con un ejército de alienígenas. ¿Aceptas el reto?

Arrow Flash es un matamarcianos de scroll horizontal dotado de la capacidad para convertirse en una aeronave o un robot volante. Sólo tenéis que pulsar el botón A durante la partida para que se produzca la milagrosa transformación. No hay ninguna diferencia sustancial entre los dos vehículos en cuanto al modo de juego , excepto que el robot es más grande y, por tanto, un blanco más fácil para el enemigo (esto es algo que debes tener en cuenta). En cambio, hay una gran diferencia en cuanto a fuentes de energía y poderes especiales.

Tanto el robot como la aeronave tienen a su disposición un arsenal de armas especiales bastante limitado. El robot puede convertirse en un rayo y arrasar con todo lo que encuentra a su paso. Por su parte, la aeronave es capaz de sembrar la destrucción con una sola andanada de rayos laser.

Estos poderes especiales pueden utilizarse de dos maneras: bien con una cantidad limitada de estas armas, bien con un número ilimitado de ellas. Esta última posibilidad tiene el inconveniente de necesitar un cierto tiempo en cargarlas (eso te convierte en un blanco fácil para el enemigo). La mayoría de los jugadores prefiere la primera opción. Además, las distintas fuentes de energía tienen un uso diferente según se trate del robot o la aeronave. ¿Por qué no juegas y lo compruebas por tí mismo?

QUE NO SE ESCAPEN ESOS JEFES...

Los jefes de fin de fase no son como para romperse la cabeza, pero hay un par de ellos que requieren un poco de astucia. Sólo tienes que seguir los consejos que te damos más abajo para evitar sustos desagradables...





1 **JEFE UNO**
ESTE JEFE ES ABSOLUTAMENTE fácil de derrotar, así que no necesitas ninguna estrategia especial para conseguirlo. Simplemente, quédate en medio de la pantalla disparando entre sus dos tenazas. Cuando utilice el láser o sus balas, sube o baja un poco para esquivarlos. ¡Así de sencillo!

Truco marca de la casa

Al principio del juego, en el menú de opciones, pon a cargar el "arrow flash". Ve a la pantalla original del juego y espera a que acabe la demostración. Cuando aparezca la pantalla del título ponte a jugar. Cuando quieras usar el "arrow flash"mantén pulsado el botón C durante unos segundos y suéltalo a continuación Sus efectos durarán tres o cuatro veces más de lo normal.

2



JEFE DOS

NUEVAMENTE, ESTE ENEMIGO SERÍA PAN COMIDO si no fuera porque dispara desde dos sitios distintos. No malgastes ningún "arrow flash"por el momento. Simplemente, ataca su punto débil (como hiciste con el jefe uno) y ya verás lo poco que dura. Cuando esté dañado se pondrá a parpadear con una luz blanca.

3

JEFE TRES

ESTA SERPIENTE MENEA su cola mientras te lanza una lluvia de proyectiles. Lo malo es que su punto débil se encuentra justo al final de la cola, por lo que es difícil alcanzarla sin que ella te dé a ti. ¿Qué tal si pruebas a disparar uno de tus "arrow flashes" contra su nerviosa cola?

4



JEFE CUATRO

ESTE ARMATOSTE ESTÁ "CHUPADO": todo consiste en ponerse frente a él y disparar más y mejor. Quédate en el centro de la pantalla y sube y baja para esquivar sus disparos. Después de un breve intercambio de laser doblará la rodilla. Si no te queda más remedio, utiliza el arma especial de la aeronave.

5



JEFE CINCO

UN PROBLEMA EXTRA se te presenta ahora. Esta endiablada nave se mueve de vez en cuando hacia adelante y te destruirá a la mínima ocasión. No te quedes pasmado viendo cómo lo hace. Muévete para esquivar sus balas y dale fuerte en los morros en cuanto baje la guardia. Con un poco de habilidad no tendrás que utilizar ningún "arrow flash".

6

JEFE SEIS

ESTE GRANUJA SE PARTE en dos, pero sólo tienes que preocuparte por su mitad inferior. Quédate en la posición que te mostramos más abajo y, para tu sorpresa, verás cómo yerra constantemente el tiro. Cuando veas parpadear la parte "mala" es que le estás haciendo daño. No te preocupes por la otra mitad, es completamente inofensiva.

7

JEFE SIETE

ES EL JEFE FINAL, pero, desde luego, no debe quitarte el sueño. Lo único que hace es plantarse en un lugar de la pantalla y disparar balas sin cesar. De vez en cuando te lanzará algún que otro laser, pero lo único que tienes que hacer es moverte un poquito para esquivarlos. Entonces vuelve al centro del campo para dispararle al ojo continuamente hasta que veas la pantalla de felicitación...

Mandos del pad

- Arriba/abajo/izquierda/derecha: movimiento de la nave por la zona de juego
- Pausa
- Activa el "arrow flash"
- Para transformarse de aeronave a robot y al revés
- Dispara todo tipo de armas



El hombre de las polainas ceñidas vuelve a la carga contra el malvado Penguin y la seductora Catwoman. Prepárate para una acción trepidante.

BATMAN RETURNS



atman Returns no es un juego fácil y por ello tendrás que reservar muchas armas para el acto final, que es una auténtica prueba de habilidad. Utiliza correctamente tu cinturón multiuso (puedes terminar el juego sin emplear sus armas, pero te será más fácil si recurres oportunamente a ellas). En este juego hay muchos enemigos en pantalla y un montón de movimientos difíciles de realizar, pero seguro que no hay nada que te guste más que un buen desafío, ¿verdad? ¡Adelante!

CÓMO DERROTAR A LOS JEFES

Batman tiene ante sí un duro reto. Por eso te vamos a enseñar la mejor forma de acabar con los tipejos más duros del lugar...

1 CATWOMAN



ES MUY FÁCIL matar a Catwoman en el primer acto si sigues estos consejos: acércate a ella lo suficiente para poder conectarle un puñetazo, cuando se eche hacia atrás, suba o baje una altura (según la plataforma en la que te encuentres). Mientras esté retrocediendo o dando volteretas por la pantalla, mueve a Batman de modo que cuando tu enemiga llegue a tu plataforma puedas volver a darle un puñetazo. Repite la operación hasta que se rinda.

LAS ESTATUAS



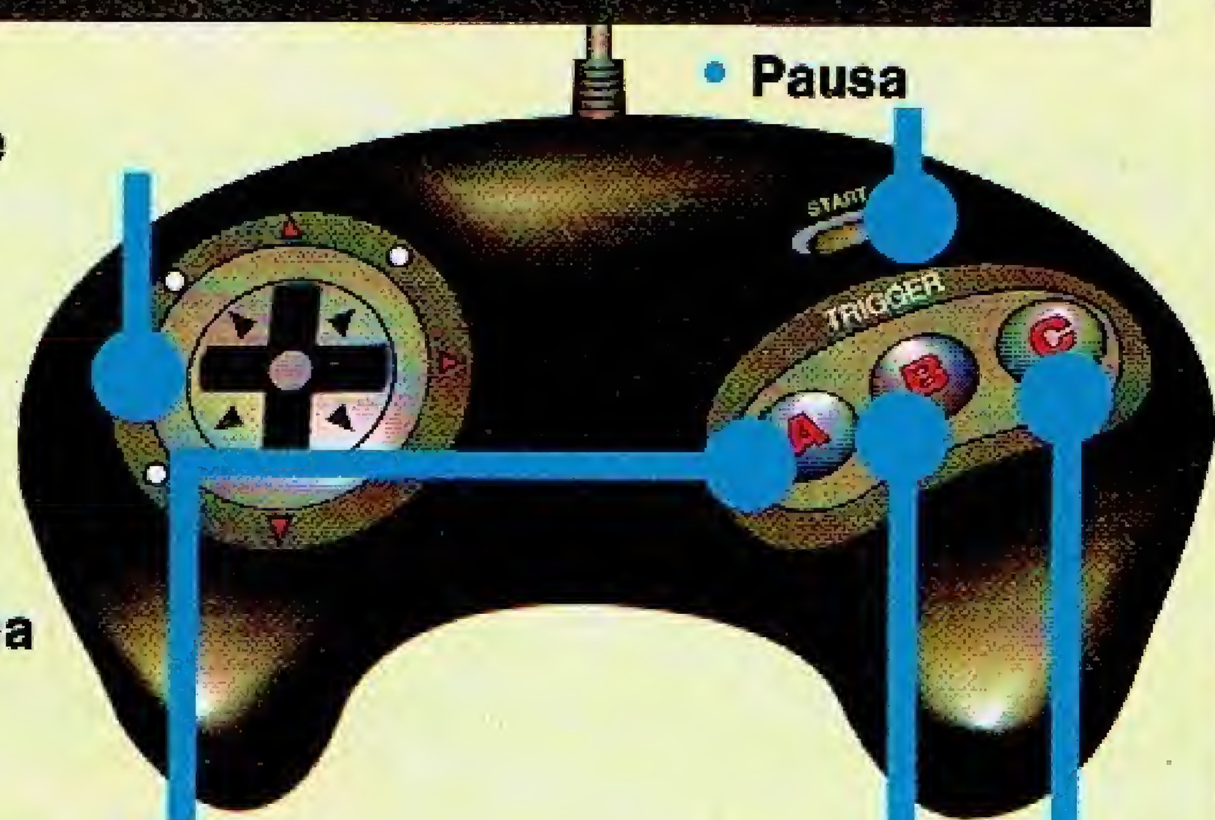
ESTOS TIPARRACOS SON bastante duros de pelar. Tendrás que subirte a sus rodillas y golpearles en la cabeza para derrotarles. Puedes intentar revolotear por el escenario, esquivando las ruedas dentadas que te tiran, pero ésto te hace perder tiempo y no es muy fiable. Es más fácil derrotarles saltando sobre uno de ellos pateándole bien. A veces te darán una paliza, pero no te rindas aunque, eso sí, procura actuar con rapidez. En cuanto uno de ellos esté muerto, dale otra ración de lo mismo al siguiente.

PENGUIN



PENGUIN TE ACORRALA y se dedica a lanzarte proyectiles sin parar. Cada vez que baje llévale a la izquierda. Cuando esté casi a la altura de la cabeza, corre a la derecha de la plataforma (procura no caer en el hueco donde antes estaba el ascensor). Vuélvete hacia Penguin y patéale sin piedad cuando se abalance sobre ti. Si te colocas bien, Penguin recibirá unos cuantos golpes y subirá por la pantalla antes de volver a por ti. Entonces sólo tendrás que repetir la operación.

mandos del pad



- **Arriba: Batman mira arriba antes de usar su Batcuerda.**
- **Abajo: Batman se agacha**
- **Izquierda/ derecha: Batman anda a izquierda o derecha**
- **Pausa**
- **Dispara el arma seleccionada**
- **Hace a Batman atacar con sus puños o sus pies**
- **Hace a Batman saltar o lanzar su Batcuerda**

ACTO 2

CATWOMAN



ESTA VEZ Catwoman es un poco más difícil de vencer, ya que no hay plataformas donde refugiarse. Corre a la izquierda del decorado, al otro lado de Catwoman. Quédate junto a la pared izquierda y ponte mirando a la derecha. Catwoman dará un voltereta a la derecha y luego a la izquierda, aunque sólo sea por exhibirse. Entonces tratará de azotarte. Casi siempre se coloca muy lejos para lograrlo, pero, si se acerca, salta para esquivar su látigo. Luego tratará de lanzarse corriendo hacia ti. Dale un puñetazo en la cara y repite todos los movimientos.

EL GRAN TIPEJO CALVO



TIENES QUE subir a la plataforma en la que se encuentra. Te resultará muy difícil si no lo haces rápidamente. Tan pronto como aparezcas en su pantalla, corre a la derecha. Gana unos cuantos segundos usando tu Batcuerda para cruzar el decorado. Si vas inmediatamente a la derecha, podrás mantenerte a una distancia prudencial y usar tu Batcuerda en el hueco de la derecha, antes de que el calvo te alcance y te derribe. En cuanto estés allí, pulsa frenéticamente los botones o usa las armas que hayas cogido.

PENGUIN



HASTA QUE no le cojas el tranquillo, este encuentro con Penguin será bastante desagradable. No obstante, lo único que tienes que hacer es no perder de vista las sierras giratorias que vienen volando hacia ti. Es bastante fácil predecir si van a caer a la altura de la cabeza o del suelo, con lo que tendrás que agacharte o saltar para esquivarlas. En cuanto tengas un mínimo margen de maniobra, salta hacia arriba y golpea a Penguin. Recibirás algunos golpes, pero, si esquivas las sierras, durarás más que tu oponente.

ACTO 3

PAYASO CON HACHA



QUÉDATE A LA IZQUIERDA DEL vagón. Cuando aparezcan llamas bajo tus pies, apártate para que no te quemen.

Ahora tienes que actuar deprisa si no quieres que este payaso venido a menos te mate. Cuando esté a una distancia suficiente, usa tus Batarangs para quitarle energía, y continúa golpeándole sin parar para evitar que se acerque. Si haces todo esto con la suficiente rapidez y no te atrapan las llamas, eliminarás al payaso en menos que canta un gallo.

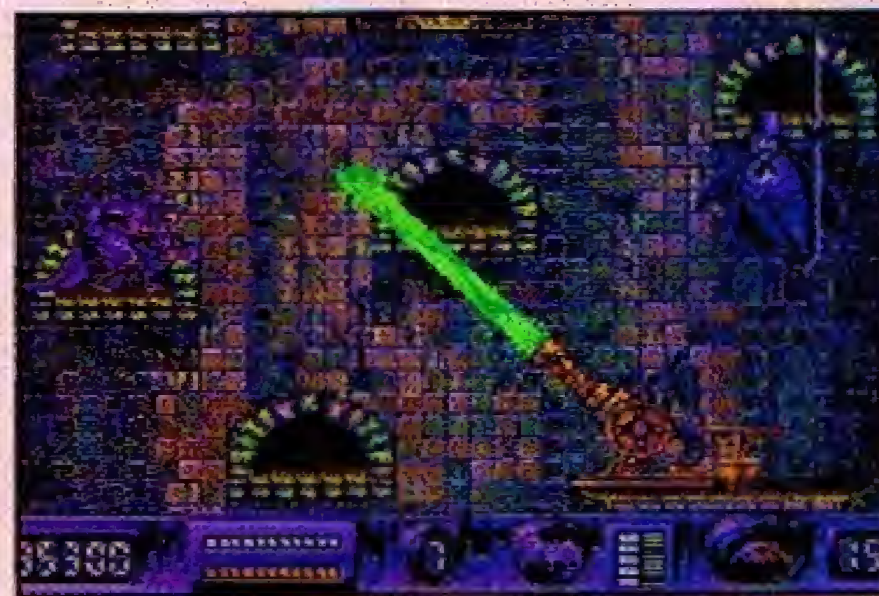
4

PAYASO FURIOSO



ESTE JEFE ES super desagradable. Una vez más, todo dependerá de que su energía se agote antes que la tuya. Baja a la plataforma central y, en cuanto el payaso haya disparado su último tiro, ponte a la izquierda de su cabeza y agáchate para darle una patada. A veces desaparece y vuelve a aparecer, así que vuelve a colocarte para darle otra vez. Si aparece a tu izquierda, salta a la plataforma de arriba para esquivar sus disparos, y luego vuelve a ponerte junto a su cabeza para seguir dándole patadas.

PENGUIN



HAY DOS peligros que debes evitar en esta fase de la partida (tres si incluimos la posibilidad de caerse de la pantalla). En primer lugar, está el gran cañón de alcantarilla de la esquina inferior derecha de la pantalla. Luego tenemos al maldito Penguin en persona. Cuando aparezcas en pantalla, salta a la plataforma inferior derecha que hay al otro lado del cañón y dale unos cuantos golpes a Penguin. Entonces se irá volando con su paraguas, de modo que colócate mirando a la izquierda y agáchate para darle patadas al cañón hasta que explote.

Ahora llega lo más difícil. Cuando Penguin caiga en una de las plataformas de la parte superior izquierda, salta al mismo sitio que él. Te dará una vez, pero ve a la izquierda para no caerte. En cuanto recibas el golpe, agáchate y patea a Penguin sin parar. Tendrás que ponerte de pie si no quieres pasarte todo el tiempo esquivando sus balas. Sigue atacándole hasta acabar con él.



ACTO 5

PENGUIN



ESTE ES EL enemigo más difícil, tanto que, si no te queda ninguna arma, no damos un duro por tu vida. En cuanto tu iceberg se acerque al pato, dale dos puñetazos y salta rápidamente a la izquierda, al siguiente iceberg. Mientras tanto, tendrás que esquivar los pequeños pingüinos que salen del pato. Si tienes muchas armas podrás destruirlo más deprisa. Acuérdate de que en esta fase no puedes reponer tu armamento, así que tendrás que ir bien equipado. Después del pato hay otros dos enemigos: el último enfrentamiento con Penguin, en el que tendrás que destruir el generador antes de derrotarle, y otra lucha a muerte con Catwoman. En esta última tendrás que emplear la misma técnica que en el primer acto. Elimínala para siempre y ¡enhorabuena, campeón!

BATTLE SQUADRON

Es uno de los mejores matamarcianos de Sega, de los pocos que permite dos jugadores y, por tanto, uno de los más difíciles...



Siempre es difícil analizar los matamarcianos porque el 95% del juego se basa en la rapidez de reflejos y las reacciones inmediatas. Realmente, no podemos ayudaros mucho en esos dos aspectos. Sí podemos, en cambio, anticiparos lo que podéis encontrar en este fantástico tiroteo de scroll vertical. En primer lugar, veamos cuál es el motivo de vuestra misión...

Los comandantes Berry Mayers (el típico fortachón de las fuerzas armadas) y Lori Bergin (un tipo aniñado que parece buscar siempre la compañía de pilotos fortachones) han sido hechos prisioneros por las malvadas fuerzas del imperio Barrax.

Alguien (como mucho dos personas) debe volar por encima y por debajo del territorio enemigo para rescatarlos. El único indicio de los peligros que os aguardan es un confuso mensaje de los pilotos capturados, según el cual parece que algunos de los más modernos cazas enemigos están equipados con un sistema de camuflaje, que los hace invisibles por largos períodos de tiempo.

Sin embargo, hay multitud de fuentes de energía que os ayudarán en vuestra misión, así como la posibilidad de ganar mega-puntos si recogéis las cruces verdes que aparecen tras las instalaciones enemigas destruidas.

Intentad moveros siempre bajo tierra. Es más difícil pero más eficaz para salir airosos en vuestra arriesgada misión...

ARMAS A VUESTRA DISPOSICIÓN

Tenéis muchas oportunidades de cambiar de arma a lo largo de la partida. Lo único que debéis hacer es coger las cápsulas que aparecen después de destruir a los enemigos especiales. Siempre que una de ellas haga una pasada cambiará de color. Cada uno de los colores representa un arma diferente, así que tenéis que esperar a que aparezca el que corresponde al arma que queréis

Las cápsulas siguientes multiplican hasta por cinco vuestra potencia de fuego, pero cada vez que os maten volveréis a empezar desde el principio. Éstas son las armas disponibles:

1 BALAS MAGNÉTICAS ROJAS



MUY BUENAS CON LA ENERGÍA A TOPE, son casi totalmente inútiles al principio. Si os creéis capaces de potenciarlas sin que os den, utilizadlas. De lo contrario, ni os molestéis.

2 RAYOS AZULES DE ANTIMATERIA



TIENEN LA VENTAJA de neutralizar tanto los disparos traseros como los delanteros, pero, aunque son muy precisos, carecen de la potencia necesaria para luchar contra los enemigos de los niveles más avanzados. Contra ellos debéis utilizar otras armas.

3 ONDA DE MAGMA NARANJA



LA MEJOR Y MÁS COMPLETA ARMA PARA LOS PILOTOS que sólo quieran abrirse paso a tiros por el centro de la pantalla dejándolo todo en manos de sus armas especiales. Tiene que estar completamente potenciada para actuar, pero entonces... ¡vaya si actúa!

4 LÁSER ESMERALDA



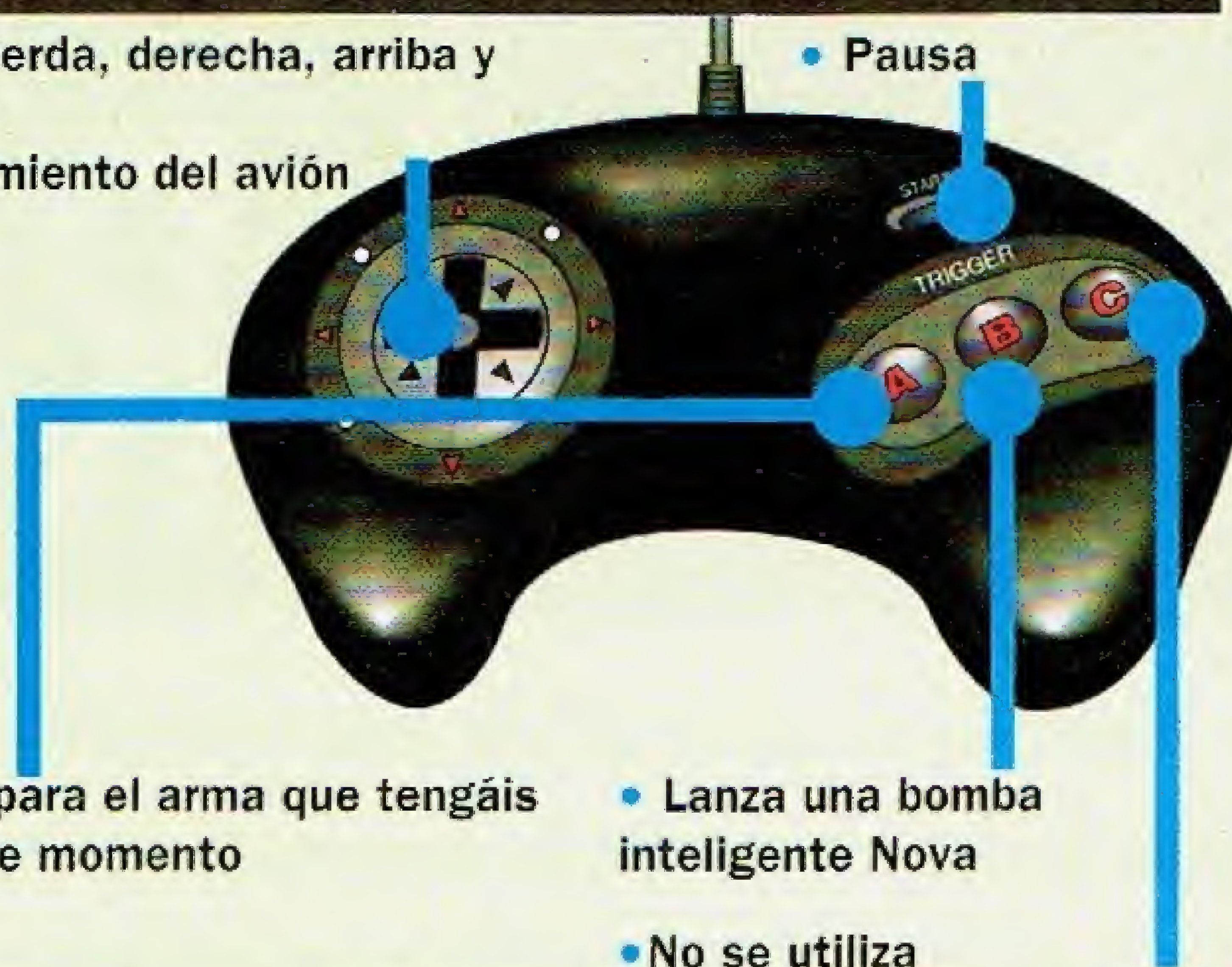
ES LA MEJOR ARMA PARA LOS PILOTOS amantes de las acrobacias. Tiene la máxima potencia de fuego frontal, pero no produce una gran onda expansiva, por lo que hay que apuntar primero a los enemigos que no estén frente a vosotros. Si os atrevéis, probad a utilizarla...

5 BOMBAS NOVA



USADLAS CON MODERACIÓN, puesto que estas armas inteligentes escasean. En algunas fases del juego podréis recoger muchas, pero no caigáis en la tentación de usarlas enseguida. Reservadlas para más adelante.

mandos del pad



De principio a fin...

En Battle Squadron no hay auténticos jefes de fin de fase, ni siquiera niveles propiamente dichos. Simplemente os diremos qué enemigos tenéis y en qué orden podéis encontrarlos, así como unos consejos para cada ocasión...

1



PRIMERA FUENTE DE ENERGÍA

ASÍ ES COMO SE PRESENTA, no lo olvidéis. Esperad que se ponga de color verde o naranja para recogerla.

2 ¡ABAJO!

A LA PRIMERA OPORTUNIDAD, poneos bajo tierra para atacar por sorpresa. La salida está ahí abajo, no perdáis el tiempo probando vuestra puntería en la superficie.

3 PRIMER JEFE



PUEDE DISPARAROS ANDANADAS, pero eso no es ningún problema. Desde abajo llenadle las tripas de onda magma o láser esmeralda.

4 NAVES INVISIBLES

VUESTRO PRIMER CONTACTO con esos aparatos a los que muy pronto cogeréis manía. En cuanto aparezcan usad los rayos de antimateria o las balas rojas, ya que son vuestra mejor protección frente al fuego de estas naves.

5 SEGUNDO PAR DE JEFES

EXACTAMENTE IGUAL que antes, sólo que ahora lucharéis contra dos. Tenedles el mismo respeto y "suministradles" la misma cantidad de láser que a su colega.

6 OJOS TRISTES

NO TENGÁIS PIEDAD, destruid todos estos monstruos hasta que no quede ninguno y podáis volver a la superficie. NUEVAMENTE, usad la onda magma o el láser esmeralda.

7 DOBLE DISPARADOR DE NITRO



SIMPLEMENTE, DISPARADLE SIN CESAR.

8 WIBBLE



DISPARADLES un poquito más. Todo es cuestión de reflejos.

9 WIBBLE



ACRIBILLAD a este enemigo final hasta que se le caiga la armadura. Entonces, volved a dispararle y ¡zas! ya habéis terminado el juego.

BUCK ROGERS

Los juegos de rol entran en una nueva dimensión con este fascinante cartucho. Únete al siempre popular héroe y sus guerreros en la lucha por la supremacía galáctica contra las fuerzas de RAM.

Buck hizo su primer vuelo espacial en 1.995 en una nave experimental dotada de un moderno sistema criogénico que le ha congelado por un período de 400 años. Ahora ha vuelto con la firme determinación de tomarse la justicia por su mano...

CHICARGORG

ESTA FASE SIRVE DE APERITIVO para familiarizarse con las técnicas de ataque de Buck Rogers. Utilízalo para mejorar tu nivel de juego.

1 Entra en la base principal para conocer los objetivos principales de esta misión.
2 Hay un tipejo que quiere tenderte una emboscada en el servicio de señoras. ¿Qué haces ahí, mequetrefe?
3 Quédate en la habitación que hay junto a la sala de espera hasta que te manden salir. A continuación, vuelve y recoge unas cuantas granadas.
4 Dirígete al norte para emprender la gran lucha de este nivel. Tendrás que matar a los guardianes y atacar al técnico del laboratorio. La clave de la victoria está en dispersar a tu equipo para que los enemigos no puedan aniquilarlo con sus granadas. Usa tus propios portagranadas para luchar contra esos granujas.

Mandos del pad

- Arriba/abajo/izquierda/derecha: movimiento de los aventureros
- Pausa
- Activa la pantalla del equipo del personaje
- Sitúa el blanco en el próximo enemigo durante la lucha
- Confirma las selecciones del menú

THE MAELSTROM RIDER

1 CUANDO SALGAS DE LA CÁMARA CERRADA, atraviesa la puerta de enfrente y camina por la habitación en el sentido contrario a las agujas del reloj para escuchar bien la cinta. Dirígete a la habitación del norte y luego a la cubierta cinco.
2 Conecta los ordenadores de esta cubierta para acceder a Scott Dos. Ve al laboratorio médico. Puedes desconectar los robots de seguridad, pero es muy peligroso y no merece la pena.
3 En la cubierta cuatro el laboratorio médico curará a tu equipo. Usa el nombre de "Williams" para que la operación salga bien. El resto de este nivel contiene principalmente información.
4 Baja a la cubierta uno y coge el gas Argón de la esquina; vuelve a continuación a la cubierta dos. Ve a la sala de bombas y conecta todo. Luego vuelve rápidamente a la cubierta uno y asume el control general de la nave.
5 Usa el interruptor para controlar al esbirro que hace dispersarse a los Gennies. Quédate en tu sitio y no tendrás nada de que preocuparte.
6 Ahora sube a la cubierta seis y dirígete al ordenador para detener el proceso de autodestrucción. Mata a los dos bribones que te disparan. También deberás matar al personaje que ataca la nave blanca.

CERES

1 USA A UN ESBIRRO PARA ENGAÑAR al guardián del principio del nivel y dirígete al salón de actos de la izquierda. Allí te ordenarán rescatar a los niños del nivel dos.
2 En la última habitación a la izquierda del pasillo hay una mujer aterrorizada. Asegúrale que sus hijos volverán sanos y salvos. Sigue avanzando y un hombre amable te dará granadas extra.
3 Dirígete hacia el este. Al entrar en la habitación donde están los trabajadores envenenados, haz que tus médicos les curen para conseguir puntos de experiencia.
4 Dirígete en ascensor al nivel dos para rescatar a los niños. Al salir, gira a la derecha y luego a la izquierda para coger el libro de códigos de la segunda puerta de arriba.
5 Sigue hacia arriba, atraviesa la habitación y dirígete a la sala de ordenadores para activar la computadora. Usa la tarjeta que cogiste en la sala de reflectores mediante la clave DNA. La habitación siguiente contiene objetos de Marte.
6 En las otras habitaciones de la parte inferior izquierda de este nivel conseguirás información, consejos para los niños y una valiosa tarjeta de identificación. Por todo ello tendrás que luchar. Vuelve al primer ascensor, pero no entres en él.
7 Regresa por el pasillo y encontrarás a los niños en la segunda puerta de la derecha. Tendrás que usar una carga demo para entrar. Después, vuelve al ascensor del este para dirigirte a la cubierta uno. Ve a la derecha y dobla la esquina. Recoge al abuelo de Jimmy de la primera habitación de la izquierda. Sigue en dirección al norte, hacia la nave de rescate donde salvarás a los niños.

TALON

1 AL PRINCIPIO de este nivel podrás luchar con Talon. No trates de ser un héroe porque no tienes ninguna posibilidad. Rechaza el desafío y volverás a tu celda. Quédate sentado y Buck , que tiene un equipo preparado para ti en la habitación de la derecha, acudirá a rescatarte. En la sala del norte puedes volver a programar el ordenador médico, pero sólo por una vez. Ahora usa la barra de baja gravedad del centro para ir a la cubierta dos.

2 Dirígete a la puerta del norte y haz que un esbirro fuerce la cerradura. Consigue toda la información que puedas y ve al arsenal. Tendrás que luchar, pero recuerda que tienes a Buck de tu parte. Cuando hayas acabado con tus enemigos conseguirás un lanzacohetes y un completo arsenal de armas. Salva la partida antes de entrar en la habitación del sur, allí hay un montón de piratas a los que puedes aniquilar con tu lanzacohetes. En la última habitación de este nivel puedes colocar algunos explosivos para sembrar la confusión en la nave.

3 Dirígete a la cubierta cuatro y ataca a los guardianes. Su estado de confusión los convertirá en presa fácil. Machaca los controles y vuelve a la cubierta dos para huir.



PUEBLO DE MARTE

1 PARA ENTRAR en el pueblo tendrás que luchar con un viejo androide guerrero, pero es pura carne de cañón. Cuando le hayas derrotado, prepárate para una gran batalla.

2 Lucha con un gran batallón RAM en el centro del pueblo y recorre la zona combatiendo a los grupos pequeños. Después de unas cuantas victorias volverás a la cabaña central.

3 En la habitación del extremo sur hay una reserva escondida de explosivos. Encontrarás un radiofaro en una de las habitaciones del este. Cuando los hayas conseguido vuelve a la cabaña central. Usa estas armas para repeler el ataque de los RAM. Únete a los corredores del desierto para ir a la siguiente parte del nivel.

BASE GRAVIDUS MONS

1 DIRÍGETE A LA CONSOLA CENTRAL DE ORDENADORES y libera a todos los monos del desierto. Ahuyentarán a todos los guardianes de este nivel. Ahora ve al nivel dos.

2 Usa el intercomunicador para averiguar todo lo que puedas sobre Venus. Utilízalo nuevamente para propagar una falsa alarma por la base. Abre las puertas del siguiente intercomunicador, elimina a los guardianes y sube al nivel tres.

3 Haz que un esbirro fuerce la cerradura de la primera puerta y recoge el equipo. Usa el ordenador para poner el láser a disparar. Ve al intercomunicador y utilízalo para evacuar a los corredores del desierto. Vuelve al nivel dos y escápate.

VENUS

YA HAS LLEGADO A VENUS. Cuando salgas a la superficie del planeta tendrás tres lugares que visitar: las ruinas, el pueblo y la base.

1 Las ruinas tienen una entrada secreta al nivel dos de la base, pero aquélla está custodiada por una legión de Ursadders que están esperando la ocasión de atacarte.

2 Lo primero que tienes que hacer en el pueblo es provocar la estampida de Ranas



Ácidas, que darán buena cuenta de todos los guerreros RAM escondidos en el pueblo.

3 Hay una mujer en lo alto del pueblo que necesita urgentemente ayuda médica. Ella te dará la combinación del botiquín. Cuando lo consigas, vuelve a su encuentro y te dará algo más valioso.

4 Puedes conseguir cargas e información extra en las otras habitaciones, por no hablar de inestimables llaves. A continuación sal por la puerta principal.

5 Después de recorrer las ruinas llegarás a un nivel situado entre éstas y la base. Quítale la tarjeta de seguridad al empleado y átale de pies y manos.

6 En el nivel dos de la base debes ir en primer lugar a la sala del pelotón. Prepara tu lanzacohetes para liquidar a los guardianes. Ahora sube al nivel tres.

7 Dirígete a los prisioneros de este nivel, que te darán un código especial. Elimina a los soldados que están a la espera y ve al nivel cuatro.

8 Dirígete a Landan, y Zane se unirá a él. Aquél te dirá ahora que vuelvas al nivel uno para conseguir una ganzúa. Cógela y vuelve al mismo lugar. Landan te pedirá que busques un túnel secreto que está en el extremo norte del nivel. Vuelve a él una vez más y te dirá que visites a los prisioneros del nivel tres.

9 Regresa al encuentro de los prisioneros y ya verás cómo esta vez te acompañan. Vuelve otra vez al lugar donde se encuentra Landan, en el nivel cuatro.

10 Ahora este personaje se escapará por el pasadizo secreto y tendrás que volver a bajar al nivel uno, donde podrás salir por la puerta principal. Llegarás al Puerto Estelar de Salvación y pasarás al siguiente nivel

ÚLTIMO CAPÍTULO

1 EN MARIPOSA 3 PUEDES PASAR DE LARGO a los guardianes del primer nivel. El ascensor de subida está en la esquina superior derecha.

2 En el siguiente nivel asegúrate de conseguir el medallón de la esquina inferior izquierda antes de que el androide lo coja. A continuación pasa al siguiente nivel.

3 En esta fase, lo único que tienes que hacer es seguir registrando el armario hasta encontrar el medallón. Sube después.

4 El siguiente nivel es igual de fácil. Ordena a tu esbirro buscar la trampa para que te deje coger el medallón. ¡Adelante y arriba!

5 Ve directamente al Rey del Sol y contesta "oui" a sus tres preguntas. Ésta es la única manera de sobrevivir. Sube a continuación.

6 En los cuatro niveles siguientes no pasará nada si has visitado al Rey del Sol. Si no, eres hombre muerto.

7 Si quieres, puedes luchar con los guardianes para conseguir un lanzacohetes extra, pero acuérdate de ignorar el aviso y dirigirte a las escaleras al acabar. Ya te estás acercando al final del juego.

8 Ve a la cubierta superior y desconecta la energía. Vuelve a la sala de control del láser, donde te encontrarás con una legión de soldados de élite, pero a estas alturas ya tienes que saber derrotarlos fácilmente. Cuando lo hayas conseguido, baja una cubierta. Ahora ve a la sala de control de vainas y elige una, la que esté más señalada, para escapar. ¡Relájate y disfruta con las pantallas de felicitación!



CALIFORNIA GAMES

Hace calor. Tu ropa es "guay". Es hora de apuntarse a los California Games . Ya sabes, esa emocionante mezcla de surfing, monopatín, patinaje sobre ruedas, ciclismo acrobático,...

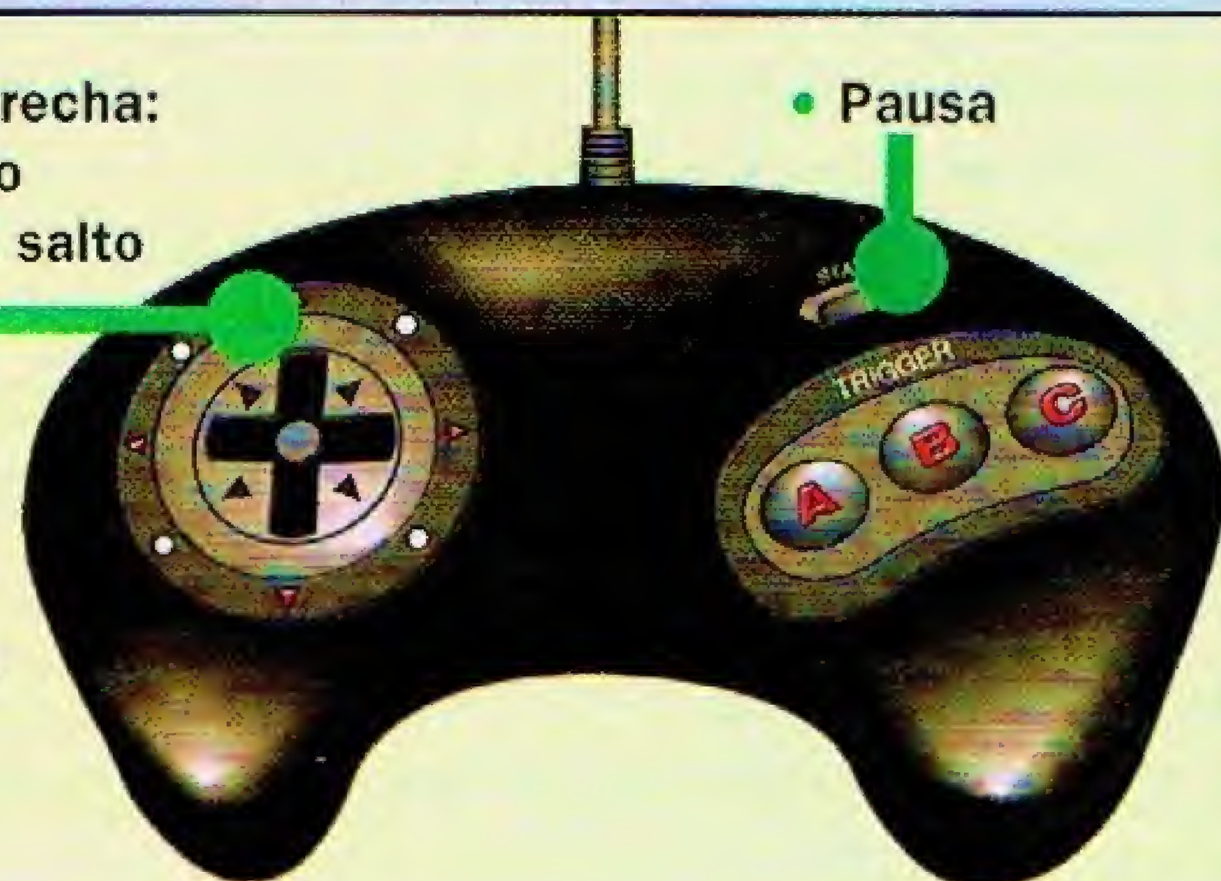


California Games es uno de los más viejos y extraños videojuegos de deporte, pero eso no quiere decir que no sea divertido. ¿Podrás abrirte paso por los cinco niveles, que incluyen desde las emociones del surfing a los riesgos del monopatín, sin olvidar el "foot bag" y el espectáculo de las bicicletas BMX?

Sólo hay una forma de averiguarlo: compitiendo con los mejores del escalafón. ¿Te atreves?

Half-Pipe Skateboard

A todo el mundo le atraen las sensaciones del monopatín, pero en California esto es un asunto muy serio. Así es como podréis competir con los campeones...



- Izquierda/derecha: giro en el punto culminante del salto
- Arriba/abajo: aumenta o reduce la velocidad en las paredes de la pista
- Pausa

Cómo ganar puntos

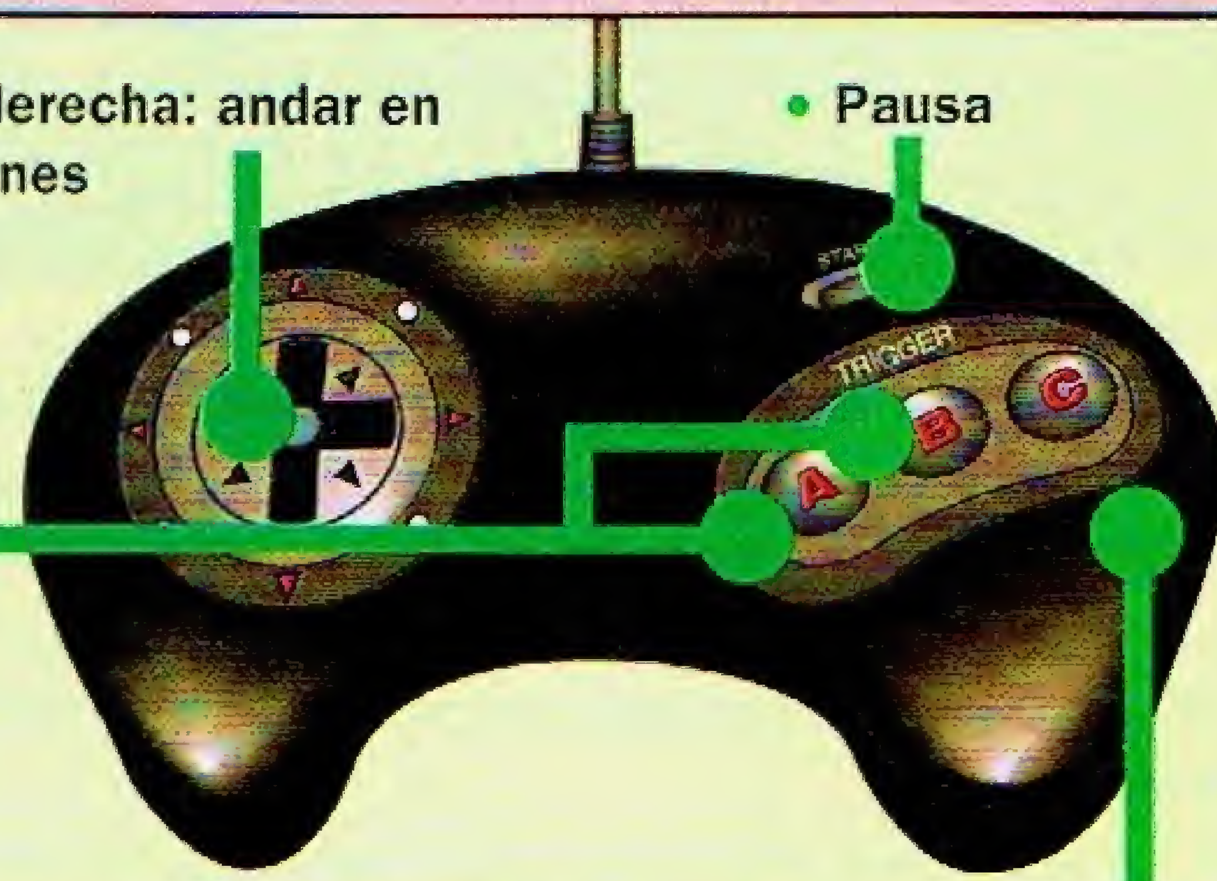


AUNQUE TENÉIS MUCHOS MOVIMIENTOS A VUESTRA DISPOSICIÓN, lo mejor es moverse en línea recta en los giros aéreos. Pulsa hacia abajo al descender y hacia arriba al subir para conseguir más velocidad y potencia de salto. Después, gira a izquierda o derecha, según las circunstancias, para volver a la rampa.

Foot Bag



También conocido como el "hakl sack", se trata de un juego tan curioso como adictivo. Los hay que se tiran horas y horas jugando...



- Izquierda/derecha: andar en esas direcciones
- Abajo: media vuelta durante el juego
- Pausa
- Realiza malabarismos con la pelota, dándole patadas, golpes o cabezazos
- Supercabezazo

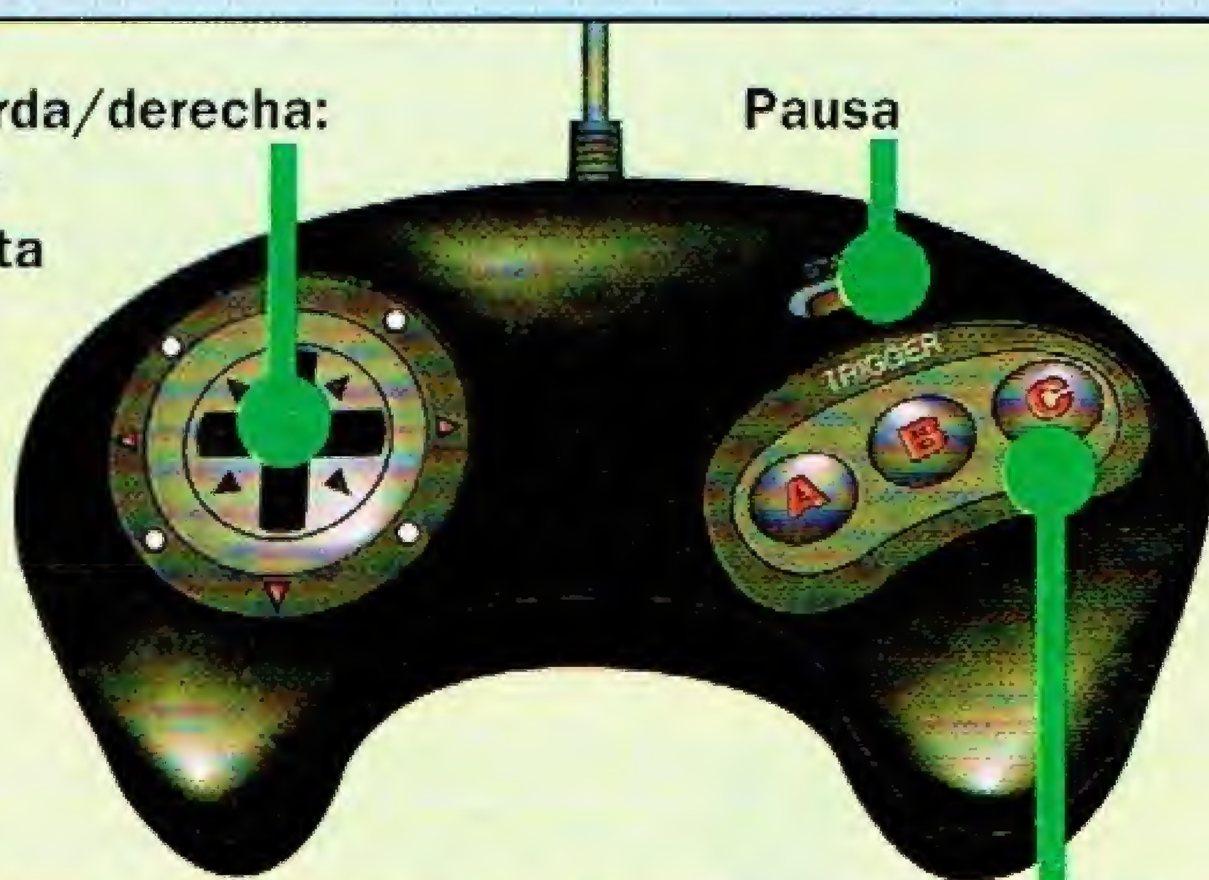
Cómo ganar puntos



HAY DOS FORMAS DE GANAR PUNTOS en esta especialidad. Una, con la variedad de golpes y otra, con movimientos acrobáticos. Si eliges la primera (hasta 99.000 puntos), puedes darte por perdido. El secreto está en realizar la acrobacia del doble "jester". Haz dos y la pelota se pondrá de color rojo. Eso significa que se duplica el valor de todas las acrobacias que hagas a continuación. Cuando aparezca el reloj, cógelo y conseguirás una bonificación de 26 segundos.

Surfing

Este es el deporte californiano por excelencia y resulta francamente divertido. Así que haz como los chicos de la playa: coge tu tabla y ¡a alucinar!



Cómo ganar puntos



DEBES RECORDAR EN TODO MOMENTO que lo único que impresiona al jurado es un gran salto o una espectacular pirueta.

Aléjate a toda velocidad de la ola, date la vuelta para subirte a ella y gira a media altura asegurándote de bajar con el mismo ángulo. Si no sigues estos consejos pronto probarás el agua salada.

BMX

A veces, no sabemos si es más peligroso este deporte o el vuelo sin paracaídas...



Patinaje

Sin tu ayuda esta heroína se tendría que dedicar a otra cosa. Demuéstrale tu habilidad.



Cómo ganar puntos



EN MUCHOS ASPECTOS EL PATINAJE ES MUY PARECIDO a la prueba de BMX, especialmente en que su secreto consiste en saber dónde y cuándo aparece cada obstáculo y cómo sortearlo. Los obstáculos fijos, como las zanjas, los terraplenes y los charcos, son muy fáciles de salvar con un un buen salto a tiempo. Pero el balón de playa y tu hermana gemela son bastante más problemáticos y tendrás que aprender a preverlos.

Los giros durante el salto multiplicarán tu puntuación, pero también te harán permanecer más tiempo en el aire, así que hazlos cuando tengas bastante espacio.

Cómo ganar puntos



EL MEJOR MOVIMIENTO ES EL "CABALLITO", puesto que es el que te dará más puntos con diferencia. Puedes hacerlo bien o fantásticamente. En el primer caso, conseguirás 1.500 puntos y en el segundo, te darán 3.500. Apréndete la ruta y calcula dónde puedes hacer este número acrobático. Si te resulta imposible, sigue dando saltos que te sirvan para acumular puntos.

Si llegas al final con una puntuación mínima de 40.000 puntos, podrás montar en una bicicleta más difícil de dominar, pero acuérdate de saltar los abismos...

¡Córcholis! Minnie ha sido raptada por la malvada bruja Mizrabel y algún hombre (o algún ratón en este caso) debe rescatarla.

CASTLE OF ILLUSION

¡SSSHH! ¿ME GUARDAS UN SECRETO?

Aunque tu principal objetivo es rescatar a Minnie, todos los niveles tienen fases ocultas. Aquí tienes todas las que te podemos enseñar. Las demás las tendrás que descubrir tú mismo.

1 EL BOSQUE ENCANTADO (PARTE 3)

TUERCE A LA DERECHA y salta por el tobogán hacia el árbol. Salta desde el fantasma hasta el siguiente árbol, y luego sobre los cinco fantasmas siguientes hasta el árbol más próximo, donde encontrarás puntos de bonificación. Tírate hacia abajo y ve al agujero. Vuelve a caer y tuerce a la izquierda, hacia el muro. Atraviésalo y encontrarás una habitación con diez diamantes y una estrella.



2 TOYLAND (PARTE 2)

EL PRIMER MURO AMARILLO tiene una estrella en su interior (en el ladrillo izquierdo de la segunda hilera). Al caer por el primer tramo de peldaños móviles, tuerce a la derecha y atravesarás el muro donde encontrarás los bloques amarillos. El que está a la derecha de la primera fila contiene una estrella. Si sigues adelante y subes te encontrarás en una plataforma agujereada. Destruye los bloques y recoge las bolsas que hay a los dos lados del agujero y entonces, si quieres, puedes ir adelante y atrás para recoger 1.000 puntos.



3 TOYLAND (PARTE 3)

EN DIFERENTES PARTES del nivel, la pantalla se divide en dos plataformas. Una de ellas es un callejón sin salida, pero tranquilo, que eso suele significar puntos extra. Salta desde la primera a la de arriba y destruye los dos bloques amarillos del final. Ahí hay una estrella.



4 LA TORMENTA (PARTE 1)

AL PRINCIPIO, ve a la derecha y tírate por los escalones. Verás una pequeña grieta. Atraviesa el muro y te encontrarás en una zona de bonificación con nueve diamantes y una bolsa. Sigue hasta el final y recoge las dos estrellas. A continuación llegarás a un callejón sin salida, así que date la vuelta y tírate por el abismo que hay detrás del segundo puente. Nada hacia abajo y atraviesa el túnel de salida del nivel.



5 LA BIBLIOTECA (PARTE 1)

¿TE APETECE UN CAFÉ? Has tenido suerte, porque hay dos pantallas de bonificación dentro de las tazas abandonadas en la biblioteca. Simplemente, salta y consigue los puntos deseados. Además de las tazas hay una habitación especial que contiene dos estrellas y una bolsa. Atraviesa la puerta y sigue a la derecha desde la manzana junto al interruptor.

Valiosos objetos

Al moverse por el reino de Mizrabel, Mickey encontrará diversos objetos que repondrán su energía, le darán más puntuación o armas para arrojar a sus enemigos.
Echemos un vistazo a esos "tesoros"...

ESTRELLA: Cógela y te repondrá desde un punto de energía hasta un máximo de cinco. En este último caso te dará 1.000 puntos extra.
OREJAS DE MICKEY: Te darán nada menos que una vida extra. Ésta también puedes conseguirla acumulando 40.000 puntos como mínimo y, a continuación, por cada 50.000 puntos más.

MANZANA, MÁRMOL Y VELA: Estas son tus armas arrojadizas. Si las lanzas con puntería tu enemigo desaparecerá en medio de una nube de estrellas. Mickey sólo puede llevar un máximo de 30 a la vez, pero si recoge una más conseguirá 1.000 puntos extra.

BOLSA: Te dará diez objetos arrojadizos. Si ya tienes más de 20, conseguirás otros 1.000 puntos extra.

DIAMANTE: No hace sino darte 100 puntos más.

GEMAS DE COLORES: Recoge estas siete alhajas para rescatar a Minnie.



Si quieres ver gráficos, aquí tienes unos cuantos que te gustarán. ¿Quieres un juego de plataformas en toda regla? Mickey Mouse te proporciona uno compuesto por cinco niveles totalmente diferentes y repletos de trampas y obstáculos destinados a entorpecer los planes de Mickey, que en su camino encontrará murciélagos, peces voladores, soldados de juguete, ciclistas alocados y toda clase de rompecabezas para conseguir puntos y energía extra. Realmente, este juego tiene más de lo que se puede observar a simple vista. Aquí tienes todos sus secretos.

6 **EL CASTILLO (PARTE 1)**

AQUÍ ENCONTRARÁS una zona de bonificación con dos estrellas y cuatro velas como recompensa. Tírate por el segundo abismo y salta sobre los dos caballeros. Cuando se den la vuelta y vayan a por ti, salta desde ellos o sus mazas sobre el muro y entra en la zona. Los bloques que caen son un poco duros de pelar, pero si tienes en cuenta cómo caen podrás superarlos. Los cuatro primeros caen cuando estás debajo de ellos. Date una carrerita y te librarás de ellos. El segundo grupo es más difícil. Sólo caen el primero, el tercero y el quinto, así que te puedes colocar bajo los otros. El tercer grupo está "tirado". Simplemente pasa al otro lado de la pantalla.

7 **EL CASTILLO (PARTE 2)**

ALGO PARECIDA A TOYLAND, la sección de natación se divide en tres y sólo deja una salida. La primera vez, súbete a la plataforma superior y ten cuidado con el pez. La segunda vez, usa el botón de salida para escapar o pulsa uno de los otros dos para coger una bolsa.



¡DURO CON LOS JEFES DE FIN DE FASE!

Aquí tienes una serie de técnicas para derrotar a esos malvados que te esperan al final de cada nivel

BOSQUE ENCANTADO

ES LA HORA DEL TOCÓN ASESINO. Este granuja tiene dos técnicas de ataque. En primer lugar rodará hacia ti, así que salta por encima de él. Repite esta operación y esquiva las bellotas. Salta varias veces sobre el tocón.



TORMENTA

UN POCO RARILLO ES ESTE JEFE, un tótem que te dispara proyectiles verdes que debes eliminar. Fíjate en donde caen y salta repetidamente sobre ellos.



TOYLAND

LA CAJA SORPRESA no es demasiado difícil, pero ten cuidado con los brazos articulados. Son "demasiado largos". Agáchate y, cuando salgan los cuatro muelles de su cabeza, salta sobre uno de ellos y machaca al payasete.



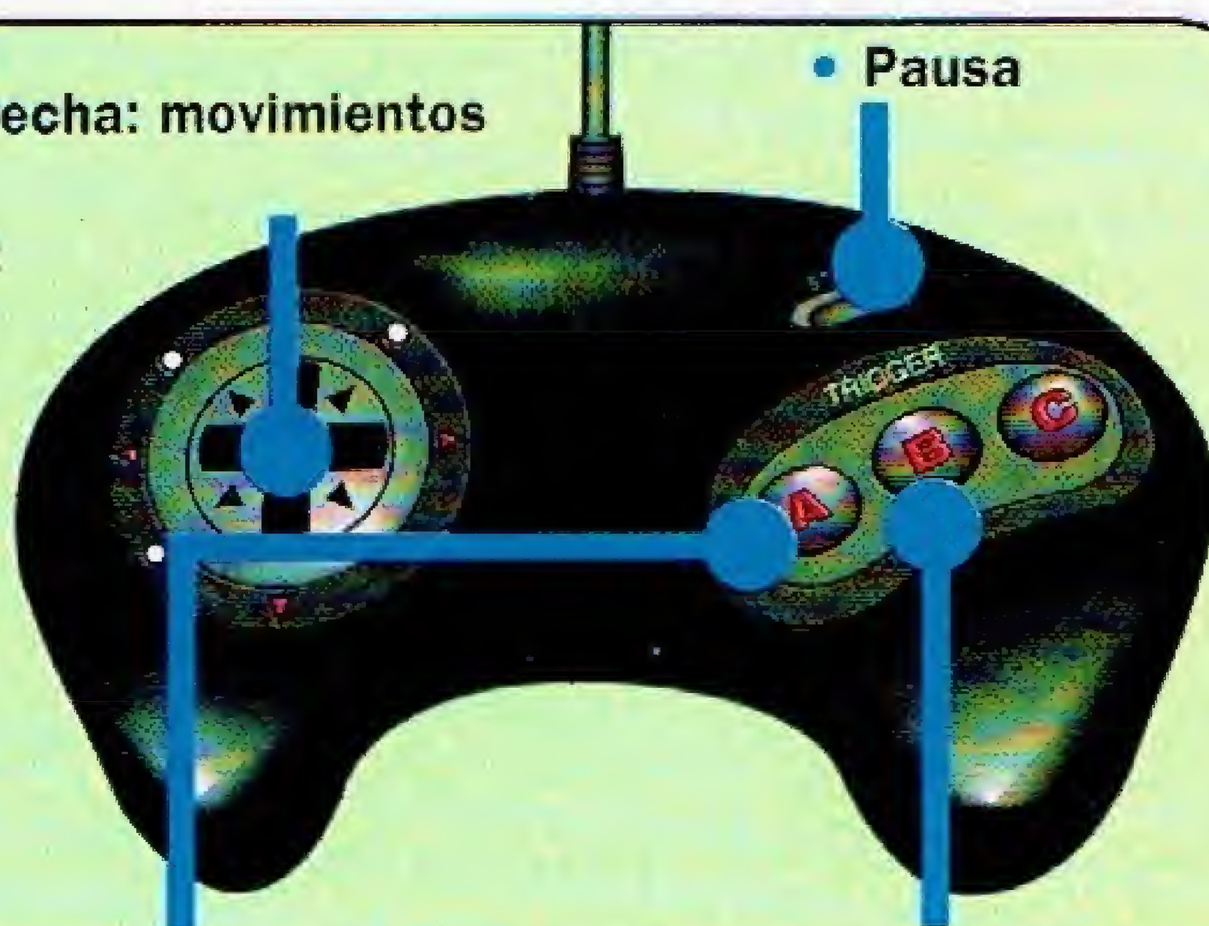
CASTILLO

PREPÁRATE PARA RECIBIR UNA PALIZA por parte de un simple trapo de cocina. En cuanto aparezca ve hacia él, quédate cerca de él y cuando sonría salta y machácale. Cada vez se pondrá más rojo, hasta que reviente en pedazos.



Mandos del pad

- Izquierda/derecha: movimientos de Mickey
- Abajo y salto: ataque devastador de Mickey
- Pausa



- Salto. Cuanto más tiempo se tenga pulsada, más lejos saltará Mickey
- Lanza cualquier objeto que tenga Mickey

La bruja Mizrabel

Síguela de cerca y no te causará problemas. Al principio, aparece en la mitad inferior de la pantalla antes de saltar a la esquina. Cuando lance su hechizo, espera hasta que exploten los fantasmas y salta sobre la cabeza de la malvada. Se partirá en cuatro y se moverá. Si se desplaza ponte frente a ella y repite la operación. Si sube espera en la parte baja de la pantalla y elude a los fantasmas.

CHUCK ROCK

Este es uno de los mejores juegos de plataformas, pero también uno de los más difíciles...


Gary Gritter ha secuestrado a la novia de Chuck y éste tiene que utilizar todos sus recursos para rescatarla. Lo malo es que éstos no son muy variados: una enorme barriga cervecera, un polivalente pie derecho y un cerebro de mosquito.

Por tanto, todo lo que puedas aportar en cuanto a astucia, inteligencia y capacidad de exploración tendrá un valor inapreciable. Permanece alerta y usa todas tus artimañas... desde ahora mismo.

10 millones de años A.C. (¡y sin consolas!)

Los cinco niveles de Chuck Rock son muy diferentes, al igual que los correspondientes jefes finales. A veces encontrarás una roca que puede resultar útil, pero otras veces no tendrás más recursos que tu panza y tu cérebro. Aquí tienes la técnica de lucha contra cada uno de ellos (incluido el mismísimo Gary Gritter).

1 NIVEL UNO RINOCERONTE



ESTE RINOCERONTE es tenaz y tiene una piel como el granito. Ninguno de tus golpes le hará el menor daño. Coge la roca del suelo y manos a la obra. La clave está en la sincronización de movimientos, y es sobre todo muy importante que sostengas la roca en la esquina inferior izquierda. Cuando la bestia eche a correr, lánzale la roca y salta al peldaño superior para que no te arrolle.

Repite esta operación y el rinoceronte se irá a donde sólo Dios sabe.

2 NIVEL DOS MORSA



BUSCA LA POSICIÓN IDEAL y ponte a saltar y dar patadas sin parar. La morsa no puede hacer mucho por evitarlo, y, si lo haces suficientemente, saldrás completamente ileso.

3 NIVEL TRES MONSTRUO MARINO



ESTE MONSTRUO parece recién salido de los dibujos animados, pero no te dejes engañar por las apariencias porque es muy duro de pelar. No sólo tienes que tener cuidado con los chorros de agua que te lanza, sino también con los bichitos del fondo marino.

Ten cuidado cuando Chuck esté en el agua, porque su movimiento es muy diferente. Nada hacia el monstruo y dale una patada en la tripa. Si lo haces bien te bastará con sólo dos golpes para liquidarle. Repite varias veces la operación y el monstruo acabará seguro en la consulta de urgencias.

4 NIVEL CUATRO MAMUT



¡CUIDADO!, LOS COLMILLOS PUEDEN PARECER VALIOSOS, pero va a ser difícil arrancárselos al mamut. No te preocupes demasiado por su tamaño porque su única arma de ataque es la trompa.

Detente un momento a observar su técnica. Cuando lo veas claro, corre y dale una buena paliza al gigantón con tu ataque de salto y patada.

Ten cuidado con la trompa y los saltitos hacia adelante y podrás regalarle a Ofelia un buen collar de colmillos de mamut cuando la rescates.

5 NIVEL CINCO – GARY GRITTER

AL FIN YA ESTÁS AQUÍ. Observa bien a ese monstruo. Por un momento te preguntarás si merece la pena tanta molestia por salvar a una mujer...Si te decides a culminar tu hazaña, agárrate que vienen curvas.



Aquí está Gary en todo su esplendor (y su equipo de boxeo)y no va a dar su brazo a torcer. Su único punto vulnerable es la cabeza, así que súbete a las plataformas y planea concienzudamente tus ataques. Si te quedas en el borde, Gary se lanzará a morderte. Esquívale y pon en práctica tu salto y patada. Hazlo varias veces y Gary morderá el polvo.

ANIMALES DE COMPAÑÍA

Aunque la mayor parte de los obstáculos se pueden salvar usando las numerosas rocas que hay por la zona, existen también algunas criaturas que te harán la vida más agradable ofreciéndote su ayuda.

PTERODÁCTILO
Despiértalo a base de barrigazos y te ayudará a salvar un precipicio.



COCODRILO
Simplemente, coge una roca, sitúate sobre la cola del reptil y tírale la piedra a la cabeza. La fuerza del lanzamiento te elevará por los aires.



BRONTOSAURIO
SALTA sobre su espalda y te hará atravesar los caudalosos ríos prehistóricos.



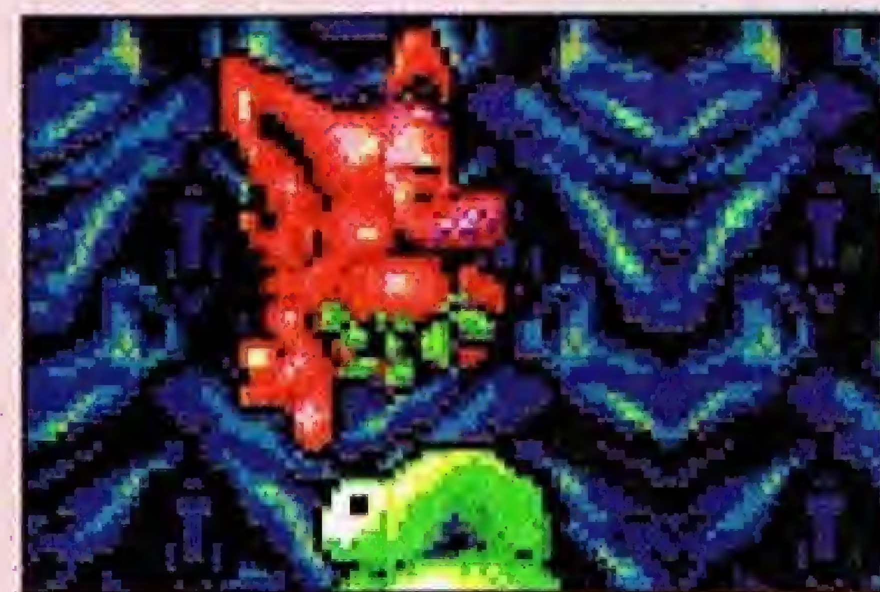
SERPIENTE ROJA
ES LA PRIMA de la anterior. Utilízala de la misma manera.



BALLENA
AL IGUAL que con el brontosaurio, móntate en su lomo y date un paseo.



RANA
SIMPLEMENTE, PONTE sobre su cabeza y salta sobre su morro para subir a otra plataforma.



SERPIENTE
ESTARÁ durmiendo plácidamente hasta que le des un barrigazo y se convierta en plataforma.



MAMUT
O BIEN te eleva por los aires con sus colmillos, o te envuelve con su trompa y te lanza.



Ejercicio prehistórico

Antes de confiarte demasiado deberías entrenarte un poco. El verdadero secreto de Chuck Rock está en la práctica de lanzar rocas contra los dinosaurios.

A excepción del jefe de fin de fase, todos los dinosaurios caerán al primer golpe de barriga, salto con patada o pedrada. De todas maneras, las rocas sirven para más cosas. En algunos niveles llegarás a ciertos lugares en los que no habrá más escapatoria que subirse a una roca. En las fases 3-1 y 5-1 te podrás quedar atascado si tiras una roca y luego la echas en falta.

Practica tu potencia de lanzamiento, pero acuérdate siempre de asegurarte de que no vas a necesitar la roca para otra cosa.

mandos del pad



CORPORATION

Te crees una especie de Agente 007, ¿verdad? Si es así, seguro que te encantará Corporation. Es tétrico, futurista y apasionante. Así pues, coge tu pluma explosiva y tu impermeable nuclear y ponte en marcha



Lo bueno de los juegos interactivos como Corporation es que tienen un magnífico argumento y esto te sitúa en una atmósfera irresistiblemente atractiva.

El objetivo principal de Corporation es (contén la respiración) penetrar en el edificio principal de la UCC y encontrar la muestra del embrión que demostrará que esta institución ha estado haciendo experimentos peligrosos con DNA, que la han conducido a la creación de un monstruo, apodado Freddie, que anda sembrando el pánico entre los ciudadanos.

En efecto, eres un agente del gobierno en una misión secreta de investigación. Mantén tus ojos abiertos para que no te atrapen, o perderás todas tus posibilidades de encontrar a Freddie.

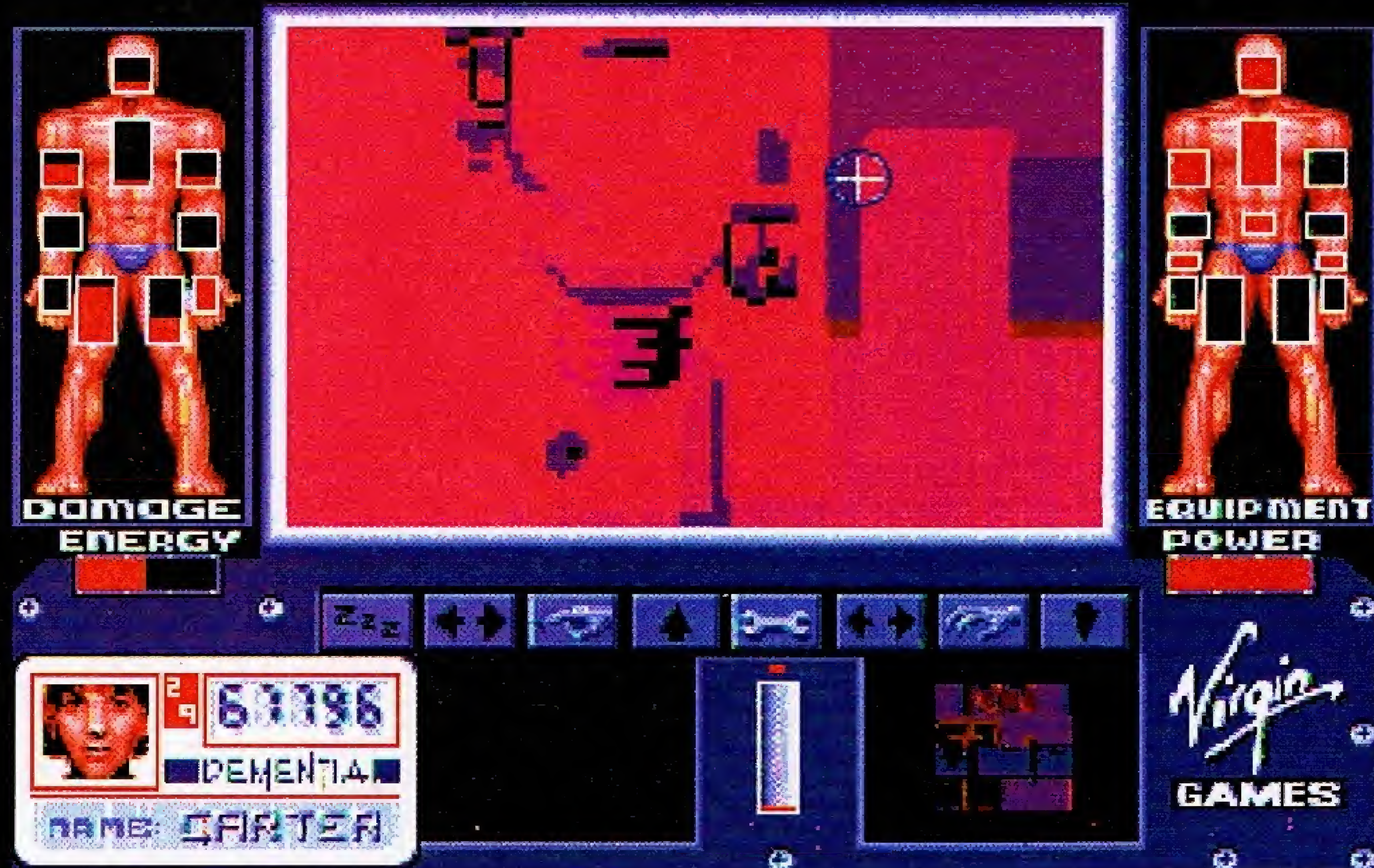
PARA EMPEZAR

AL PRINCIPIO DEL JUEGO tendrás una serie de personajes a tu elección. Puedes escoger entre una pareja de humanos o de androides. El mejor personaje es, lo más probable, Driod 1, puesto que los androides normalmente tienen el ordenador portátil y el dispositivo de mejora de visión.

Una vez que hayas elegido al personaje deberás seleccionar tu material. Como el androide va tan bien equipado, poco más necesitas. Coge solamente estos objetos:

OBJETO	CANTIDAD
Pistola 2	1
Granada	2
Bomba	1
Paquete de poder	1
Recambios	4
Electrónica	3
Armadura 3	1

Ahora, adelante con tu misión.



13 TRUCOS GENERALES PARA JUGONES

Para explicar con detalle los mapas y consejos de este juego necesitaríamos un libro entero, pero, de todas maneras, toma nota de estas sugerencias.

1 El arma más importante es la bomba, pero no la uses hasta que te encarcelen, puesto que será tu único medio de huida.

2 Observa en todo momento tu nivel de energía. Si baja demasiado, haz algo para subirlo nuevamente.

3 Usa la mochila con moderación, puesto que gasta mucha energía.

4 Para reponer energía utiliza los terminales y paquetes como se indica.

5 Mantente apartado de las paredes al recorrer los pasillos para evitar que se abran y dejen salir criaturas desagradables.

6 Al atravesar una puerta, trata de hacerlo de la forma más directa. Por medio del pad echa un vistazo a tu alrededor por si hay algo de interés.

7 Más tarde o más temprano acabarás en la cárcel. Si estás malherido o cansado los guardianes humanos te recogerán y te meterán en la celda mientras piensan qué hacer contigo. Afortunadamente, lo hacen tan deprisa que se olvidan de registrar tus

bolsillos, y eso te deja una posibilidad de huida.

8 Necesitas una bomba. Si no la tienes, prepárate para vértelas con Freddie. Si, por el contrario, tienes la bomba, sigue estas instrucciones. Dirígete al suroeste de la habitación y fija el tiempo de explosión en 30 segundos. Ve a la parte opuesta de la habitación, lo más lejos posible de la bomba, y contempla la explosión. Escápate por el hueco practicado en la pared.

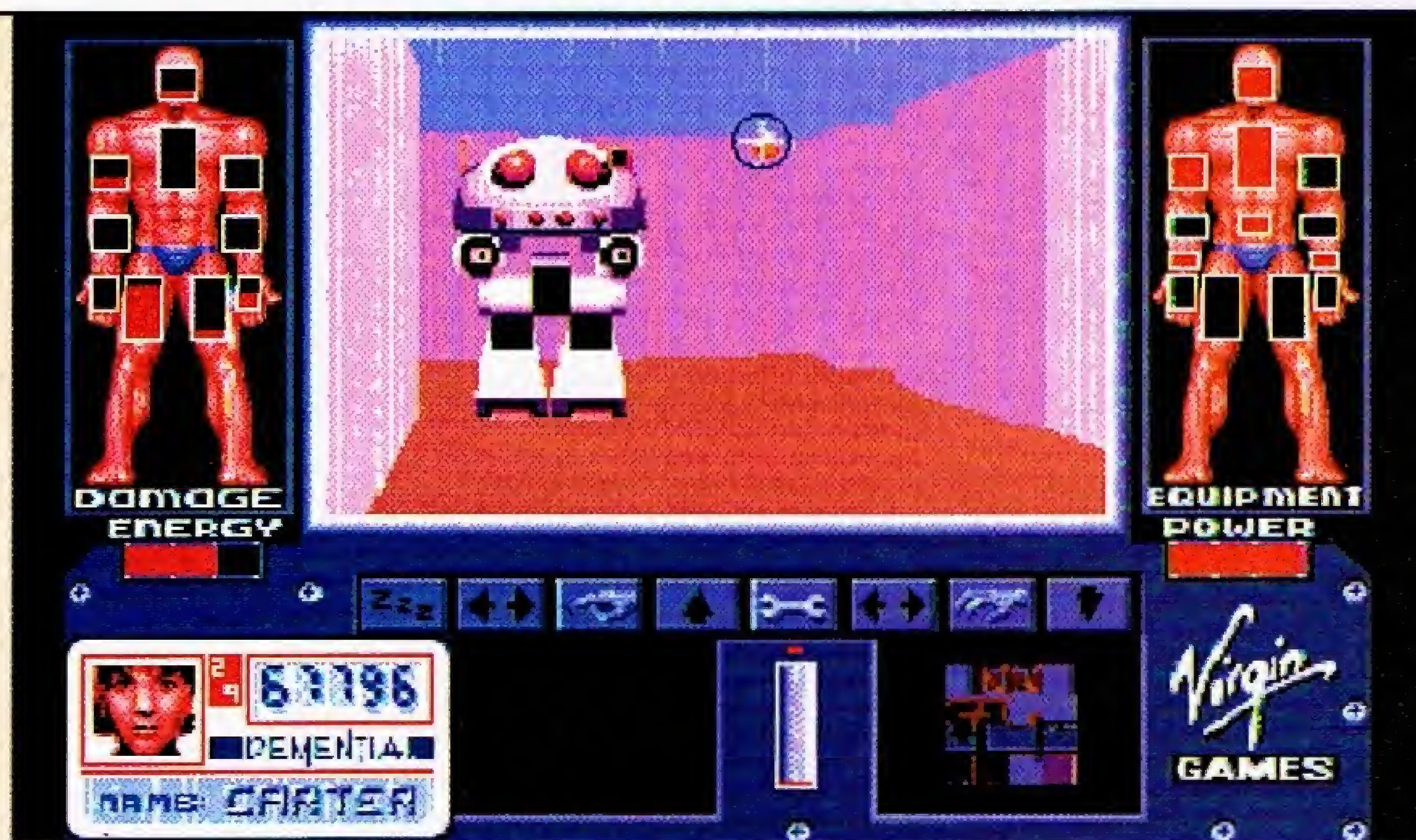
9 No compres una ganzúa, búscala.

10 Tampoco compres una expendedora de bebidas.

11 No cedas a la tentación de escatimar gastos en armadura.

12 Ten cuidado con el daño que te puede causar un objeto al volverse contra ti.

13 No lleves demasiado equipo. De lo contrario, irás más despacio y consumirás más energía.



UN JUEGO BESTIAL ...

Algunos de los enemigos que veas son reales, mientras que otros son simples hologramas. Afortunadamente, en cuanto a inteligencia se refiere, algunos son una nulidad, pero si aparece una bestia, tendrás que saber cómo eliminarla.

1 ARAÑAS REPARADORAS

Estos robots corren por el techo reparando las luces averiadas. Allí son casi inofensivas, pero si caen al suelo y no explotan te perseguirán. Dispáralas sin pensarlo dos veces.

2 EL CANGREJO

¡Vaya engañifa! Si es sólo un holograma. Aparecen junto a una puerta, que unas veces oculta cosas agradables y ,otras, no tanto...

3 LOS CENTINELAS

Tan grandotes y feos como estúpidos. Quien dispara primero dispara dos veces.

4 EL ALIENÍGENA

Mantente a la escucha hasta que oigas su desgarrador rugido. A estos mequetrefes les gusta esconderse detrás de las puertas.

5LOS GUARDIANES

Son los únicos humanos del edificio y están bien pagados, por lo que si encuentran un intruso pierden la razón. Dispara primero y luego pregunta.

6 ROBOTS

Son bastante dóciles hasta que provocas una alarma o te interpones en su camino. Entonces se transforman en unos monstruos sin piedad.

7 GOTAS

¡Maldita sea! Estas mortíferas gotas son el origen de todo el desaguisado. Se filtran por los techos y los suelos, así que ten cuidado con tu cabeza.

8 PROTOTIPO NK

Estás frente a un pequeño problema. Si les disparas se encerrarán para repararse automáticamente. Lo malo es que no sabes por cuánto tiempo, así que lo mejor es pasar de largo sin molestarles.



La calma y la seguridad son las claves de Corporation. Ahora tienes la confianza suficiente para triunfar en tu misión si sigues todos nuestros consejos.

Mandos del pad



- Arriba/abajo/izquierda/derecha: para moverse por los pasillos, laboratorios y habitaciones
- Para pasar del movimiento a las órdenes, y al revés
- Para el modo de movimiento, agacharse, gatear o saltar
- Usa el arma que se tenga en ese momento
- Cambia el objetivo en la la retícula

DECAPATTACK

Te esperan siete niveles de trepidante juego de plataformas mientras Chuck D. Head intenta recuperar su forma humana. Prepara la bolsa para el mareo, la necesitarás.


El pobre Chuck ha sido transformado por arte de magia en un ser horripilante. Ahora debe luchar para recuperar su antigua forma, pero su único recurso para atacar a sus enemigos es lanzarles su cabeza. Así pues, de su cocorota dependen sus posibilidades de derrotar al malvado Max D. Cap y tal vez (aunque sólo tal vez) recuperar su humanidad.

Este juego se compone de siete mundos, cada uno de ellos con tres fases y un objeto especial que hay que buscar. Sólo cuando lo encuentres podrás enfrentarte al jefe de fin de fase y abrirte camino hasta tu lucha final contra el tirano Max.

Extras ocultos

En cada mundo debes encontrar un objeto especial que te permite pasar a la siguiente fase. Estos objetos están muy bien escondidos, pero si sigues estos consejos te será fácil encontrarlos.

1



EL NIVEL 1-3 es fácil de verdad. Al principio, tírate desde la plataforma en la que estás y ve a la derecha. ¿Ves una estatua? Rómpela en pedazos y coge el tesoro que tiene dentro.

2



EL NIVEL 2-3 te demuestra que las cosas van a empezar a complicarse pronto. Desde el principio sólo se puede seguir un camino. Así pues, tírate, salta y vuelve a caer. A continuación, ve lo más a la izquierda posible y salta a la plataforma superior, donde podrás romper otra estatua.

3



EL NIVEL 3-3, aunque no está oculto, es muy complicado. Salta sobre las nubes y sigue a la derecha. Al final encontrarás dos columnas con flechas que señalan hacia dentro. Salta hacia abajo entre las dos y ve a la derecha por encima del agua. Al caminar verás la estatua debajo de ti. Sigue a la izquierda y tírate al agua, nada hacia la derecha y rompe la estatua.

4



EL NIVEL 4-3 es difícil de encontrar, pero no plantea demasiados problemas en sí mismo. Cruza el primer charco para llegar al siguiente. Ve a la izquierda y tírate por el agujero. Sigue a la izquierda por la lava y rompe la estatua.

5

EL NIVEL 5-3 es un auténtico desafío. Salta sobre los dos primeros pozos de lava y, al llegar al tercero, párate y coge tu recompensa.

6



EL NIVEL 6-3 es también bastante largo, pero es relativamente fácil de descubrir. La estatua está detrás del hielo, pero encima de la lava derretida que hay a mitad del recorrido.

7



EL NIVEL 7-3 es tu último obstáculo, pero resulta muy difícil porque está dentro del agua, rodeado de monstruos de las profundidades.

¡Vaya pillos!

Después de todos los quebraderos de cabeza de la primera fase, encima tienes que enfrentarte a los jefes finales. Menos mal que todos tienen su punto débil, pero lo difícil es encontrárselo... a menos que leas estos consejos que te damos a continuación. ¡Así cualquiera!, ¿no?

1



EL JEFE UNO es ridículamente fácil de derrotar. Cuando se abalance sobre ti, corre a la derecha de la pantalla. En cuanto se dé la vuelta, liquídale sin piedad y pasa al siguiente nivel.

2



EL JEFE DOS también es muy fácil, aunque parezca todo lo contrario. Espera que salte y ponte frente a él disparando como un loco. Una pequeña ración de plomo y lo dejarás para el arrastre.

3



CON EL JEFE TRES probablemente necesitarás estrenar tu magia, porque es bastante duro de pelar. Tienes que golpearle en la cabeza, así que usa tu salto especial y tu acelerador de movimiento. ¡Arriba y duro con la cabeza!

4



EL JEFE CUATRO ya está aquí y eso no es una buena noticia. Vuelve a usar la magia, pero esta vez con la fuerza y el alcance especiales. Salta para esquivar al granuja y misión cumplida.

5



EL JEFE CINCO es más duro que el mismísmo Max. Lo malo es que tienes que realizar una secuencia para derrotarle. Cuando se asome dale un par de veces y sigue andando. Esquiva las piedras y repite varias veces la operación.

6



EL JEFE SEIS te recordará las escenas de la película King Kong. Estos monstruos pueden ser tan grandes como pesados al caer. Simplemente, dispárales cuando eleven sus brazos al aire. ¡Acuérdate de taparte la nariz!

7



EL JEFE SIETE es Max D. Cap en persona. Te resultará difícil, pero no invencible. Usa la magia de la fuerza especial, y dale en la cabeza cuando te ataque. Hazlo unas cuantas veces y dirás adiós a Max. ¡Enhorabuena!

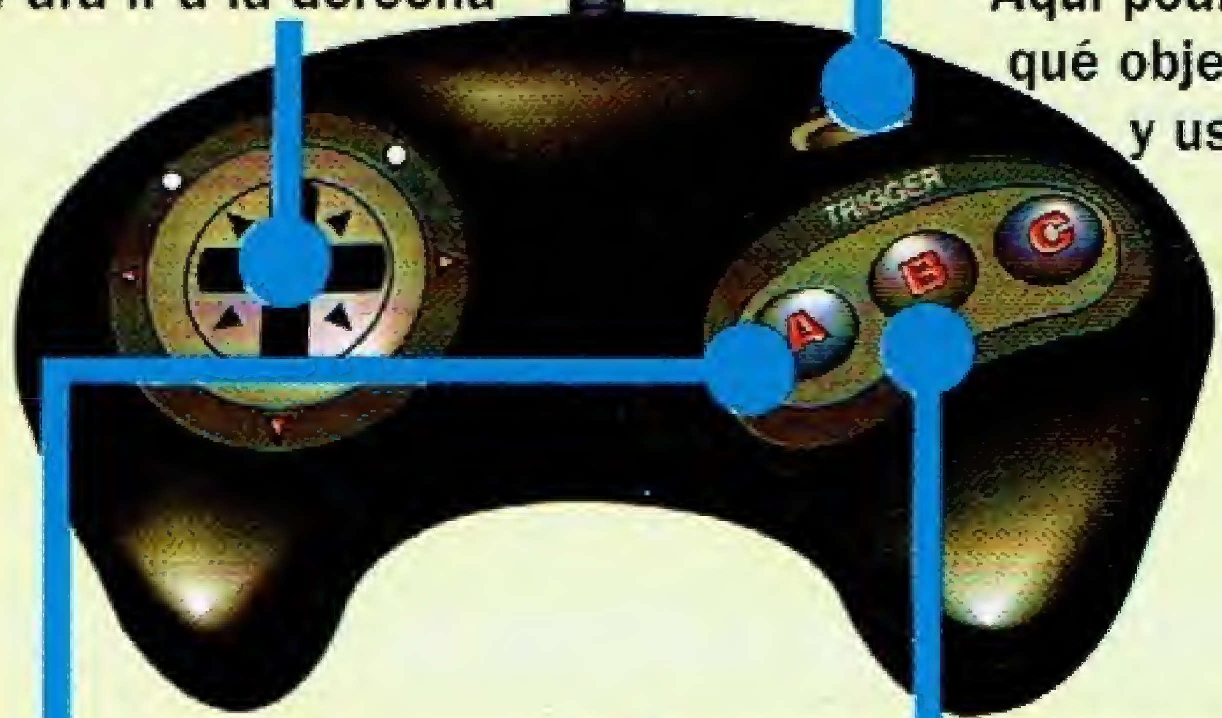
¡Energía ilimitada!

Esos valiosos palos no están sólo para hacerte saltar de nivel. Si aprendes a usarlos correctamente te servirán para mantener tu energía a tope.

Salta sobre uno de ellos y aterriza en su parte superior. Al dar botes harás que el palo se ponga de color blanco. Cada uno de sus segmentos te dará energía extra. Esto requiere un poco de práctica, pero merece la pena, así que ¡alehop!



mandos del pad



Pilota tu helicóptero de ataque AH-64, salva a un pequeño emirato árabe de una invasión e impide que un loco desencadene una guerra mundial . Todo eso está reservado sólo a los héroes.

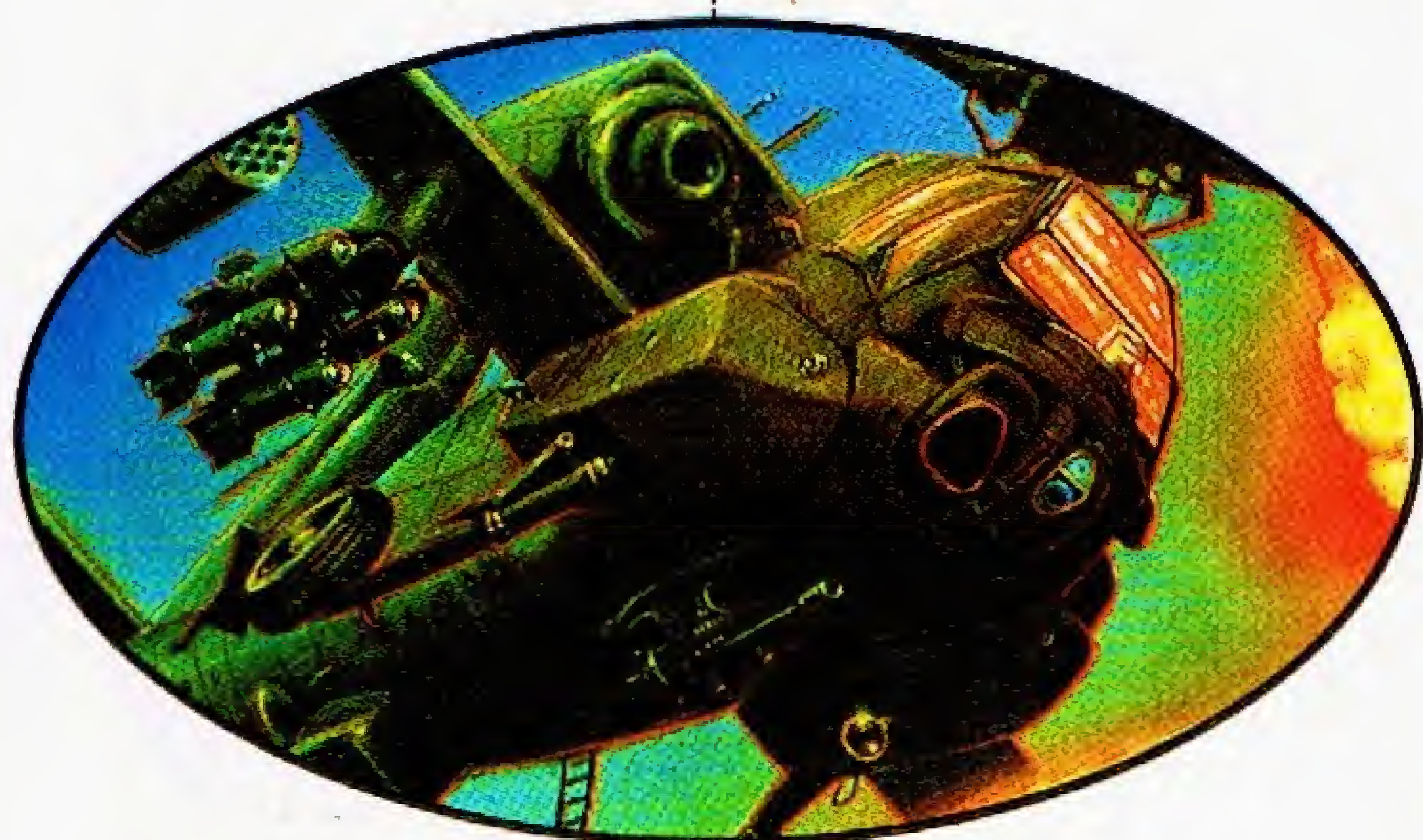
DESERT STRIKE



Asume un papel decisivo en las 27 difíciles misiones de cuatro campañas destinadas a detener los planes de un loco dictador dispuesto a lanzar un ataque nuclear por sorpresa. Solamente dispones de ti mismo y tu helicóptero de ataque Apache AH-64 para conseguirlo, pero la victoria es posible. Equipado con un cañón de 30 mm., misiles hidra y "hellfires", tienes todo el armamento suficiente para defender la democracia, pero ¿tendrás suficiente habilidad? Después de leer estas líneas, seguro que sí. Destruye al enemigo, rescata a los prisioneros y encuentra los puntos ocultos de bonificación, y lo conseguirás.

UNA CAMPAÑA POR UN MUNDO MEJOR

Todas las misiones una por una, qué peligros te esperan, qué tienes que hacer y lo más importante: cómo derrotar al enemigo.



CAMPAÑA UNO:

Impide una nueva guerra mundial y salva a un pequeño país árabe.

Misión 1: Radares

Muy fácil: alcánzalos con tu "hellfire" y huye volando.

Misión 2: Central eléctrica

Destruye la central, sin olvidar las torres de conducción.

Misión 3: Aeródromos

Reviéntalo todo: los edificios, los aviones y los refuerzos.

Misión 4: Centros de mando

Es fácil, pero no te olvides de capturar a los mandos militares.

Recuerda que:

Tu copiloto desaparecido está en la esquina superior izquierda, junto a los restos de su F-15. Rescátale y destruye el avión.

mandos del pad

- Arriba/abajo/izquierda/derecha: control del Apache AH-64
- Pausa y acceso a la pantalla de parámetros
- Lanzamiento de un misil "hellfire" (si la munición lo permite)
- Con cualquier botón de dirección mueve ligeramente el helicóptero
- Lanza un misil Hydra (si la munición lo permite)
- Disparo de ametralladoras

CAMPAÑA DOS:

Tu agente secreto ha descubierto que algunos presos políticos están encerrados en un campo de prisioneros. Tienes que rescatarlos. También te has enterado de que hay lanzaderas de misiles Scud. Destrúyelas.

Misión 1: Radares

Lo mismo que en la campaña anterior.

Misión 2: Rescate de presos

Ten cuidado con la artillería. Recoge a los prisioneros en grupos de cuatro.

Misión 3: Central eléctrica

Haz unas cuantas pasadas y destrye la artillería antes de atacar la central.

Misión 4: Fábrica de armas químicas

Es fácil, pero no te olvides de destruir las torres de enfriamiento.

Misión 5: Lanzaderas de misiles Scud

Busca a los mandos militares antes de atacarlas.

Misión 6: Rescate de prisioneros de guerra

Destruye las garitas y luego rescata a los prisioneros (cuidado con los Z.S.U.s).

CAMPAÑA TRES:

Al ver destruidas sus lanzaderas de misiles, el enemigo ha huido y ha secuestrado a varios inspectores de la O.N.U. Adivina cuál es tu primera misión: ¡rescatarlos!

Misión 1: Rescate de inspectores de la O.N.U.



Procura no matar a ningún rehén. De lo contrario, tendrás que volver a empezar.

Misión 2: Complejo de armas biológicas:

Destruye todos los edificios y captura a los científicos de cuatro en cuatro y déjalos en el punto de aterrizaje.

Misión 3: Silos subterráneos de misiles



Están muy bien escondidos, pero debes buscar una falsa extensión de arena y ponerte a disparar.

Misión 4: Pilotos en el mar

Las motoras necesitan seis disparos de hydra para que se destruyan.

Así que deberías atacar en oleadas. Pero ten cuidado, no mates al piloto.

Misión 5: Central eléctrica

Debes localizar la artillería y destruir la central.

Misión 6: El yate del loco

Si dejas ahogarse a más de dos prisioneros te verás en apuros. Recoge a seis, déjalos a buen recaudo y vuelve a por otros cinco.

Misión 7: Captura del embajador enemigo

Aquí hay una gran concentración de artillería, así que destrúyela poco a poco. Busca puntos de bonificación dentro de los edificios.

Misión 8: Rescate del embajador

Aterriza en la embajada y destruye sus puertas. Escolta el autobús hasta la base naval, pero ten paciencia con él, ya que irá más despacio que tú.



Recuerda que:

Debes rescatar a los dos cámaras y dejarlos en los estudios de televisión para conseguir un montón de puntos de bonificación.

CAMPAÑA CUATRO:

Ya está. Has hecho huir al loco, pero es de noche. Ten cuidado con su travesura petrolífera y persíguele.

Misión 1: Protección de los campos de petróleo

El petróleo debe ser protegido, luego debes impedir que los Z.S.U.s destruyan los tanques y, además, destinar seis comandos a prevenir futuros ataques.

Misión 2: Detención de la mancha de petróleo

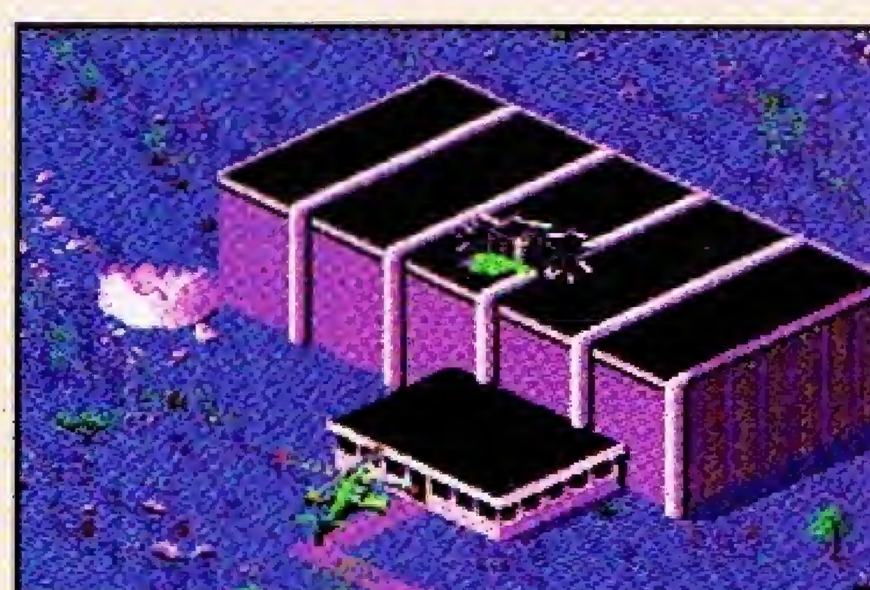
Sobrevuela la zona limpiándola de enemigos, colócate en la posición adecuada y destruye los oleoductos.

Misión 3: Depósitos de bombas

Son difíciles, pero si haces una pasada eliminando a los Z.S.U.s.y disparas hacia la entrada del depósito, conseguirás tu objetivo.

Misión 4: Componentes de bombas

Las bombas nucleares están escondidas en camiones de basura. Comprueba cuáles son verdaderas y cuáles falsas antes de gastar tu munición.



Misión 5: Central nuclear

Están protegidas por radares, por lo que debes eliminarlos antes de destruir la torre de enfriamiento y el edificio principal.

Captura a los científicos.

Misión 6: Central eléctrica

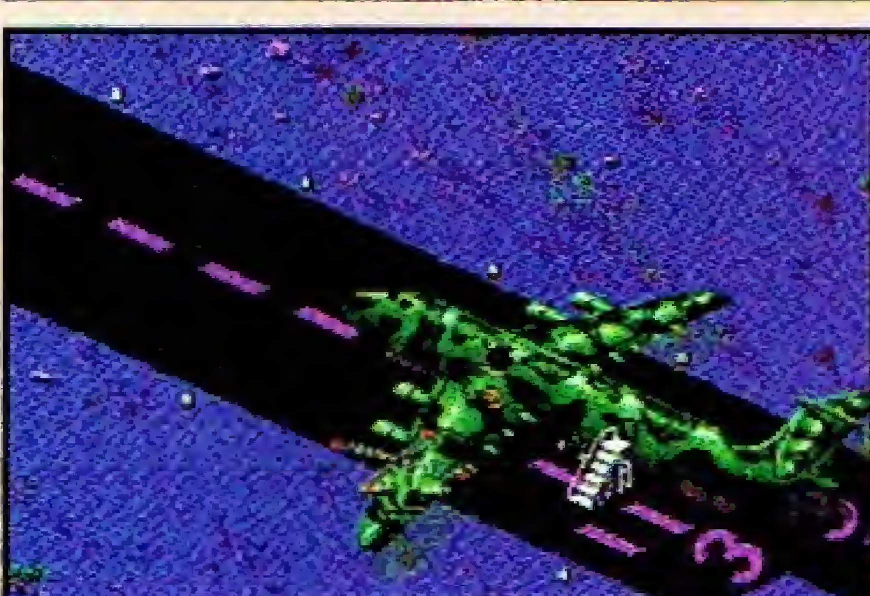
Para empezar, no hagas nada especial, simplemente vuela y ponte junto a ella. Los Crotales te dispararán, pero debes ignorarlos y centrarte en destruir la instalación.

Misión 7: Palacio presidencial



Aquí hay un montón de artillería, pero también muchos puntos de bonificación. Pasa volando y reconoce la zona. Entonces, lanza a tu copiloto y mira cómo le secuestran.

Misión 8: El bombardero nuclear



Rescata a tu copiloto antes de destruir el aparato. Practica un agujero en la parte de arriba y tu copiloto podrá caminar hasta el borde. Descarga todas tus armas y coge algunas más. Dos o tres disparos y serás todo un héroe.

Trucos para todos

Todas las campañas tienen su propia clave para que no tengas que volver a hacer la misma campaña. Aquí tienes tres para entrar inmediatamente en acción:

Nivel dos: KQJRJTY con una puntuación de 737,000 Nivel tres: OLOLAHV con una puntuación de 1,412,000 Nivel cuatro: PTKEFTG con una puntuación de 2,419,000. Si quieres empezar con cinco vidas en lugar de tres, introduce la clave TQQQLOM y pulsa "start". A continuación, vuelve a la pantalla de claves y teclea la contraseña del nivel correspondiente. Como por arte de magia, tendrás dos vidas más de lo normal.

EA HOCKEY

Garrotazos, puñetazos, patadas y zancadillas. Así es el hockey sobre hielo y, lo que es más importante todavía, en EA Hockey todo vale. Así que saca el stick y prepárate para la lucha.

SÓLO SE TARDA UN SEGUNDO EN MARCAR UN GOL

Evidentemente, el objetivo del juego es marcar más goles que el contrario, pero existen ciertas argucias para hacerlo más fácilmente. Aquí te las explicamos:

1



EL TIRO MÁS FÁCIL de dominar es el que se hace desde el centro del campo, debido a la gran velocidad que adquiere. Corre directamente hacia el portero, y pulsa B cuando estés al borde exterior del área de meta. Una buena sincronización es esencial en esta jugada.

2



PASA EL DISCO varias veces para que tu defensa izquierdo o derecho esté en posesión de él al elaborar un ataque. Muévelo por la pista y, en cuanto veas hueco, dispara a portería. Pulsa rápidamente la C y el botón de dirección hacia el lado contrario a la parte de la pista en la que estás. Esta es la jugada más segura de gol de todas las que tienes a tu disposición.

3



OTRA POSIBILIDAD es usar el botón de pase (en lugar del tiro) para lanzar un tiro entre las piernas del desesperado portero.

4



SI TIENES TIEMPO SUFICIENTE, rodea la portería contraria antes de disparar. Esta jugada desplazará al portero de su posición.

5



LOS PASES en la boca de gol causan un gran desconcierto y pueden abrir huecos en la defensa.

22 de los mejores

Cada uno de los 22 equipos tiene sus virtudes y sus defectos, pero algunos son indudablemente superiores a otros.

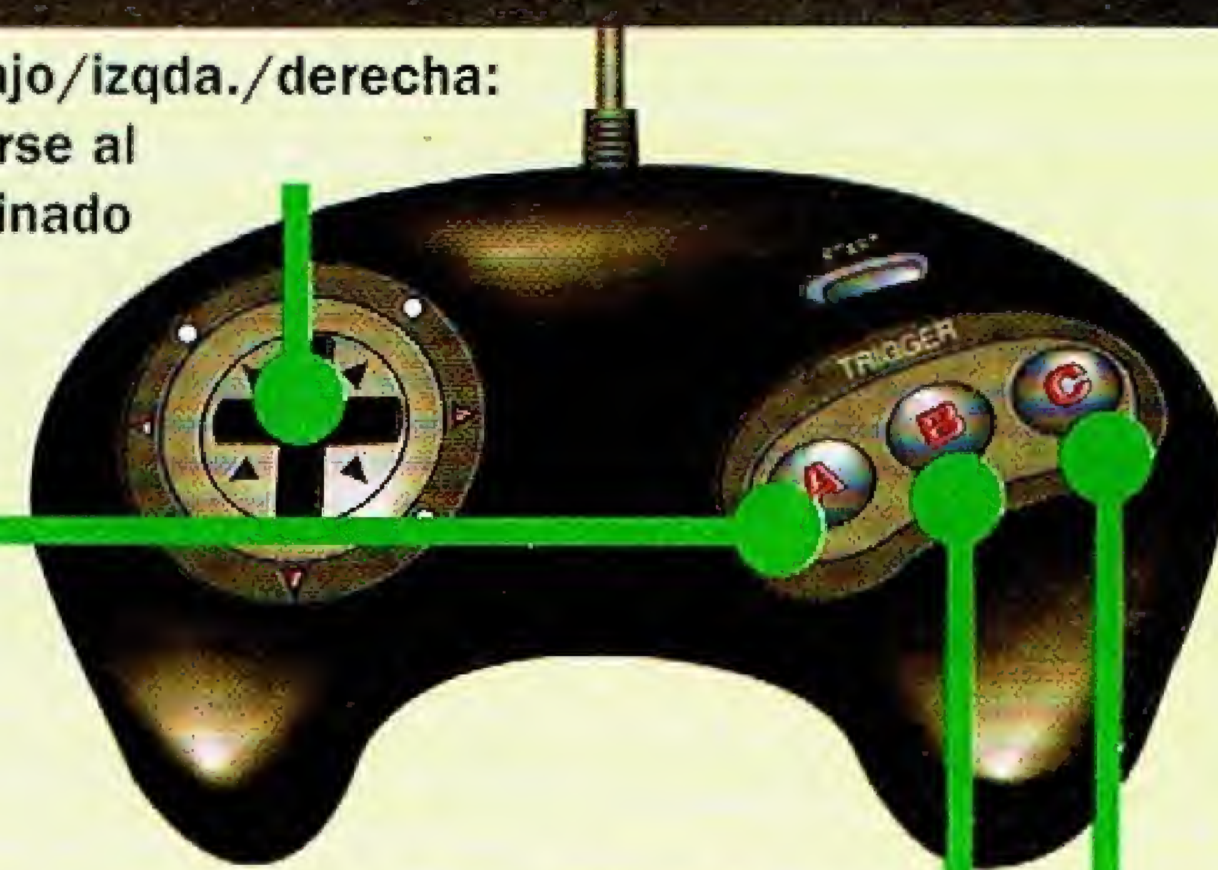
BÉLGICA: Muy buena defensa y poco más.
CANADÁ: Un equipazo casi invencible.
CHECOSLOVAQUIA: Bueno en general, pero con algunas lagunas en el centro del campo.
DINAMARCA: Una calamidad. Evítalo a toda costa, a no ser que seas "masoca".
FINLANDIA: Buena en defensa, pero nula en ataque.
FRANCIA: Sólo un gran defensa izquierdo.
ALEMANIA: Buenos jugadores polivalentes, pero malos aleros.
HUNGRÍA: Su defensa derecho es bueno, pero los demás jugadores no llegan a su altura.
ISLANDIA: ¡El defensa izquierdo lo hace todo!
ITALIA: Buena en su ala izquierda, aunque no tanto en la derecha y el centro.
LUXEMBURGO: No tiene por dónde cogerla.
HOLANDA: Buena en el centro y el ala izquierda, pero sin apoyo.
NORUEGA: Buen ala izquierdo y poco más.
POLONIA: Lenta hasta la desesperación.
PORTUGAL: Demasiado "izquierdista".
UNIÓN SOVIÉTICA: El único equipo que puede hacer sombra a Canadá.
ESPAÑA: Buenos defensas a ambos lados.
SUECIA: Muy buena, pero ten cuidado con sus debilidades en el ala derecha.
SUIZA: Puede ser buena pero se caracteriza por su irregularidad.
REINO UNIDO: Debería dedicarse más bien al fútbol.
ESTADOS UNIDOS: Buenos jugadores de campo, pero un coladero en la portería.
YUGOSLAVIA: Sólo su defensa izquierdo sabe de qué va esto.



EA Hockey es un simulador en toda regla que te ofrece toda la pasión, violencia y acción de un campeonato de hockey sobre hielo al más alto nivel. Elige tu equipo entre un total de 22. Juega con gigantes de este deporte como la Unión Soviética y Canadá, o busca una victoria moral con "aprendices" como Polonia o el Reino Unido.

Juega con un amigo o mide tus fuerzas contra la máquina. Cuando tengas suficiente confianza en tus posibilidades, compite por el máximo trofeo: el Campeonato Mundial. Será una dura prueba, pero no tanto si prestas atención a estos consejos.

mandos del pad



- Arriba/abajo/izqda./derecha: hace deslizarse al jugador iluminado por la pista
- Agarra al contrario durante una pelea
- Pasa el disco al jugador más cercano
- Cuando el contrario tiene el disco, hace actuar al jugador más cercano a éste
- Golpe con el cuerpo durante una pelea
- En posesión del disco, dispara a portería (un toque suave lanza un tiro flojo, una presión prolongada potencia el disparo)
- Aumento brusco de la velocidad cuando el contrario tiene el disco
- Cabezazo fuerte durante una pelea

Artimañas varias



Para salir con una ventaja de 4-2 en la final jugando con la U.R.S.S. contra U.S.A., introduce esta clave en la pantalla correspondiente: HKT82Y93JDB7G435

TÉCNICAS ESPECIALES DE JUEGO

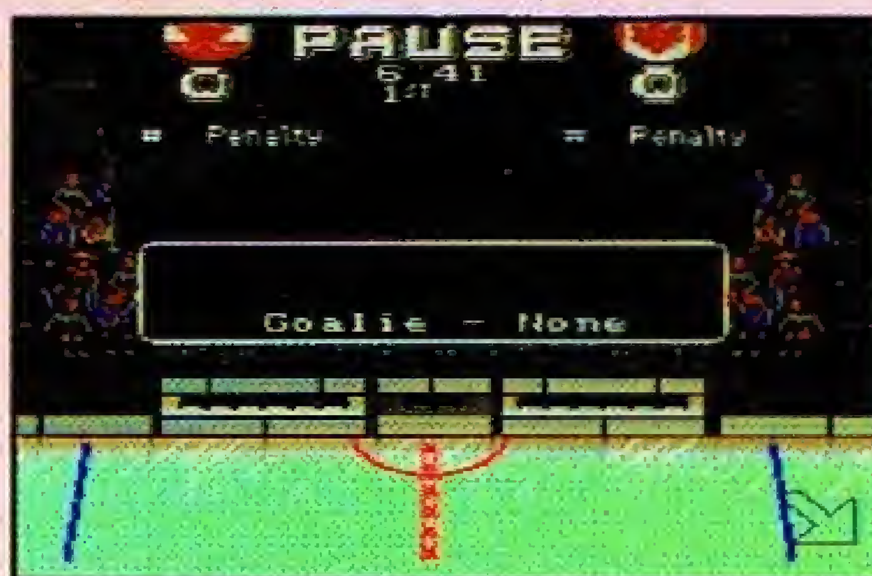
Estas técnicas te las ofrece un jugador de élite que además es un fanático de Sega. EA Hockey es un juego muy realista, por lo que aplica muchas técnicas de la práctica real de este deporte.

1



ANTES DE LANZARTE AL ATAQUE, espera con el disco detrás de tu portería hasta que todos los jugadores se encuentren en su posición ideal.

2



NO OLVIDES que puedes sustituir al portero si falla demasiado. No hay ninguna forma de saber si el suplente es mejor (no existen estadísticas), pero posiblemente no tienes nada que perder.

3



NO CAMBIES la demarcación de tus jugadores. Los defensores son unos tipos corpulentos que defienden muy bien su portería pero no saben disparar a la contraria. Los atacantes son muy escurridizos en su posición, pero nulos en defensa. Así pues, maniobra con inteligencia.

4



USA SIEMPRE la función de repetición de jugada para analizar los lances extraordinarios del juego. Fíjate en los movimientos que han hecho posibles esas jugadas y trata de repetirlos en otras ocasiones.

5



AL FINAL de un partido contra la máquina, si estás ganando, tu rival sustituirá a su portero por un delantero goleador. Esto suele ocurrir a falta de 30 segundos, y ésta es tu oportunidad para tirar a puerta desde cualquier posición.



F-22 INTERCEPTOR

Éste es el juego que, por primera vez, te dejó subir, bajar, volar en todas direcciones, rizar el rizo y desafiar todos los elementos. Para ese Tom Cruise que todos llevamos dentro, echémonos a volar y aniquilemos a todos nuestros enemigos...


i no conoces en absoluto este juego no pierdas el tiempo con trucos, échate a volar con tu aparato y date algún que otro batacazo, antes de dominar la técnica de pilotaje; y es que la práctica es el mejor consejo que te podemos dar. En cuanto le cojas el tranquillo al avión y a su armamento, podrás iniciar alguna misión con ciertas posibilidades de éxito. No hay ninguna prisa, el mismo juego se encarga de entrenarte, permitiendote ver el objetivo concreto de las primeras misiones. También aparecen en pantalla numerosos mensajes que te explican tu misión y la forma de usar las armas a tu disposición.

GUÍA PARA REYES DE LAS ALTURAS

En F-22 Interceptor hay que aprender a manejar muchas cosas. Aquí tienes unas nociones elementales que te servirán para ganar confianza en ti mismo y tener una idea general del funcionamiento del juego, lo que te convertirá en rey de las alturas.

Trucos explosivos

He aquí los códigos de las cinco misiones de F-22 Interceptor. ¡Suerte!



- **DESAFÍO PARA ASES:** MH01K1
- **DESAFÍO COREANO:** BIOF8P
- **DESAFÍO IRAQUÍ:** GTGE8V
- **DESAFÍO RUSO:** KSQGIV
- **DESAFÍO AMERICANO:** 6PGE02

1



DESPEGUE

ESTO ES PAN COMIDO. Simplemente, mantén pulsada la A y, cuando llegues al final de la pista, presiona hacia abajo en el pad de dirección. Esta maniobra no es muy exigente, así que no hay que preocuparse ni por la velocidad correcta ni por los alerones o el tren de aterrizaje.

2



UN FINAL TERRIBLE

EVIDENTEMENTE, AL ESTAR DENTRO del avión no puedes adivinar los daños sufridos por éste. El error de la mayoría de los jugadores es no fijarse en el daño recibido, y eso les hace estrellarse irremediablemente. De vez en cuando, da a la pausa y comprueba los daños. Si la situación es desesperada, no dudes en llamar al avión nodriza.

3 REPOSTAJE

PARECE DIFÍCIL, pero no lo es tanto. Lo que debes tener presente es que tu avión siempre permanece en el mismo ángulo de inclinación en el que acabó la última misión. Por tanto, si lo enderezas poco antes de terminarla te colocarás en una posición perfecta de acoplamiento. Si lo has hecho bien, sólo te queda acelerar un poco y ya está todo conseguido.

4 ATERRIZAJE (SANO Y SALVO, EN LA PISTA)



ESTA MANIOBRA ES MUY PARECIDA a la del acoplamiento. Si has enderezado el avión en tu misión anterior, conseguirás un ángulo perfecto de aproximación. Si no, ponte a rezar...

5 COMBATE AÉREO

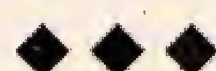


NO ES TAN DIFÍCIL como podrías imaginar. Los misiles escasean. Por tanto, úsalos sólo contra los aparatos enemigos más fuertemente protegidos (como los helicópteros). En lugar de ello, alinea la mira y el objetivo (se pondrá de color verde) y dispara el cañón.

6 MISILES



SI USAS MISILES MAVERICK, pronto te darás cuenta de que no son tan manejables como cuando se utilizan contra objetivos terrestres, pero, en cualquier caso, asegúrate de que tu retícula está alineada con el objetivo antes de disparar. Si no, seguro que fallarás.



mandos del pad



DESAFÍO PARA ASES

La clave para llegar a esta última prueba es MHD1M3. En ella te tendrás que enfrentar a cuatro de los pilotos más mortíferos armado solamente con un cañón. Además, tendrás un máximo de 300 descargas por enemigo, así que ahorra munición. Éstos son los cuatro diablos aéreos que te amargarán la vida...

1 AS IRAQUÍ



ESTE TIPEJO PILOTA UN MIG 21-2. Es torpe y lento, así que no deberías tener muchos problemas. Si aparece en pantalla la palabra "break", haz un tonel acrobático.

2 AS AMERICANO



ÉSTE ES EL ENEMIGO MÁS TEMIBLE. No puedes derrotarle en una primera escaramuza, así que aléjate. Cuando te dé un respiro, sitúalo en tu punto de mira y acribíllale.

3 AS COREANO



EL AS COREANO TIENE LA VENTAJA de pilotar un poderoso Mig 27. Si sigues los pasos normales y te guías por la mira roja, la luz del sol te cegará. Esto te convierte en un pato mareado. Lo mejor es huir de tu enemigo, volverte hacia él, alinear las miras y disparar sin piedad. Parece un poco temerario, pero tu avión resiste más golpes que el suyo.

4 AS SOVIÉTICO

ESTE TRUHAN PILOTA UN MIG 29, y es verdaderamente rápido. Otra vez tenemos que decirte que no te debes fiar de tu radar, porque éste sufrirá averías a causa de la velocidad. En lugar de ello, usa la misma táctica que con el piloto coreano: aléjate, vuélvete hacia él y derrótale a base de realizar toneles mientras te diriges hacia su aparato.

FANTASIA

Este segundo juego de Sega de Mickey Mouse es una delicia visual, ¡pero condenadamente difícil!



Mickey es el aprendiz de hechicero y su trabajo es hacer sonar la música. Pero, cuando desaparecen las notas musicales durante su sueño, Mickey tiene que aventurarse por el mundo del hechicero en su intento de recuperarlas.

Antes de nada tendrás que practicar la sincronización de tus saltos y tu posición al realizarlos. El control del juego es bastante lento y si no dominas sus secretos estarás perdido sin apenas darte cuenta. Como norma general, deberás saltar enseguida y adoptar la posición adecuada cuando estés en el aire.

No hay duda de que este es un juego difícil. Si quieres salir airoso tienes que conocer todas las sorpresas que te esperan, incluidas las zonas secretas de bonificación. Eso es lo que te ofrecemos en estas páginas...

EL MUNDO FANTÁSTICO DE FANTASÍA

Avanzar en este juego es una tarea larga y difícil. Aquí tienes una guía de todo lo que encontrarás y cuándo lo encontrarás.

WATER WORLD

1 CASTILLO UNO



LA PUERTA DE SALIDA está en la esquina superior derecha. Si quieres llegar hasta ahí más fácilmente, muévete a la derecha por la parte inferior de la pantalla hasta que aparezca la primera escoba. Cuando llegues al muro, salta sobre ella y obtendrás puntos extra.

2 FUERA DE WATER WORLD

HAY UNA NOTA MUSICAL DETRÁS DE la primera vid que veas, así que asegúrate de conseguirla. Si tocas a la primera hada que aparece en pantalla, te arrastrará bajo el agua hacia una zona secreta. En este nivel tienes que coger tres bolas de cristal, y encontrarás la salida en la esquina superior derecha.

3 CASTILLO DOS



EL CASTILLO DOS ES IGUAL QUE EL UNO. Intenta entrar de cara por la puerta para recoger cuatro estrellas y dos libros.

Hay una sombra debajo de las escaleras situadas bajo la ventana. Entra en aquélla para acceder a una zona secreta con cuatro estrellas más y dos libros.

EARTH WORLD

1 PANTANO



SI TOCAS AL HADA que está detrás de la pata del dinosaurio serás arrastrado hacia la Caverna de Cristal antes de distraerte por los maravillosos escenarios de la zona.

2 CAVERNA DE CRISTAL

SALTA SOBRE LA PLATAFORMA que se mueve adelante y atrás, y caerá una nota musical. Pasa los dos cantos rodados y aparecerá otra nota. Salta para cogerla y sigue a la derecha hasta recoger la estrella. Tuerce a la derecha hacia la gran grieta y utiliza el mosquito para pasar al otro lado. Consigue la nota musical que está a la derecha, junto al hada, y toca a ésta para salir de la cueva y volver al pantano.

3 PANTANO



SALTA SOBRE LA CABEZA DEL MONSTRUO para cruzar el agua. Sigue a la derecha, a la puerta mágica adornada con una cara. Toca esta puerta y entrarás en una zona con dos estrellas y un libro. Al salir verás una pata de dinosaurio y un pájaro. Lánzale a éste un hechizo e intenta saltar sobre la pata. Rompe el huevo que hay debajo y conseguirás un libro y una bola de cristal. Arriba, en las plataformas flotantes, si tocas al hada te llevará a la peligrosa Zona del Cometa. Sigue a la derecha y coge una estrella. Pasa las cabezas de serpiente y vuelve a usar

la cabeza del monstruo para atravesar el agua. Toca a la siguiente hada y entrarás en la zona del desierto. Ve a la derecha y coge el libro y la estrella. Rompe el primer huevo que encuentres y aparecerá un montón de plataformas secretas.

Sube a la que hay arriba a la izquierda, que te hará ganar una nota musical y dos bolas de cristal. Ve al extremo derecho de la zona y encontrarás un huevo y un hada. Rompe aquél para crear una nota musical y caerá del cielo una bola de cristal. Toca al hada para salir de la zona. Al volver al pantano usa las plataformas giratorias para tocar al hada y salir.

AIR WORLD



COGE EL LIBRO y la bola de cristal, y espera que baje una nube. Ponte encima de ella y luego salta sobre la nube de la izquierda. Escala tres nubes hacia la flor bailarina y el libro. Salta a la izquierda, sobre la más pequeña de las plataformas, y otra vez a la izquierda para coger la estrella. Métete en la burbuja y ve flotando hacia la puerta mágica. Dentro de ésta hay una estrella y dos libros. Sal de la zona y sigue arriba a la derecha. Toca al hada y entrarás en la zona del Pony Volador. Baja hasta alcanzar a otra hada, dos estrellas y dos notas. Sal de la zona y sube a la derecha. Coge el libro, la nota musical y la estrella de la izquierda. Ve a las burbujas y métete en la de la izquierda. Sube flotando y toca a la siguiente hada para entrar en la zona de las Columnas Griegas. Salta sobre la bola de cristal y aparecerá un nota. Coge la burbuja de la derecha y sube flotando en ella. Coge la nota de la derecha y la siguiente burbuja a la izquierda de la pantalla. Toca al hada.

mandos del pad



- Izquierda/derecha: Mickey anda en la dirección indicada
- Abajo: Mickey se agacha
- Pulsa abajo al saltar y Mickey atacará a sus enemigos
- Pausa
- Lanzar un gran hechizo
- Lanzar un hechizo pequeño
- Mickey salta

FIRE WORLD

PARTE UNO

SALTA SOBRE LA GRIETA QUE TIENE UNA CABEZA GIRANDO A SU ALREDEDOR. No toques a ésta, ya que va demasiado deprisa. Ve a la derecha, hacia la lava, y espera a que llegue una plataforma que te llevará al otro lado. Sigue a la derecha y coge la estrella que hay sobre la plataforma. Aparecerá una cabeza caliente en la parte inferior derecha de la pantalla. Salta sobre ella y aparecerá un monstruo. Destrúyelo y coge la nota. Verás una seta cerca, salta sobre ella para que aparezca una plataforma. Ve a la derecha y salta la pequeña grieta.

Ahora estás en una sección que contiene murciélagos y una cabeza caliente. Salta sobre ésta, coge la estrella y lánzate a la plataforma que tiene a su lado otra cabeza caliente. Salta hacia la derecha y sube sobre otra plataforma con una nueva cabeza caliente. Toca el hada más próxima para salir de la fase.

PARTE DOS

EN ESTE NIVEL VE A LA IZQUIERDA EN VEZ DE A LA DERECHA. Pasa la grieta y sigue a la izquierda hasta encontrarte con el primer monstruo. Destrúyelo y ve a la izquierda a través de las plataformas. En la última coge la estrella que hay sobre el monstruo. Sigue a la izquierda hasta llegar a una cabeza caliente y una botella que hay sobre un pedestal. Salta sobre la plataforma que se mueve en vertical y destruye la cabeza caliente para conseguir cuatro bolas de cristal. Ve a la izquierda montado en las plataformas flotantes. Coge la nota musical de la cuarta a la izquierda y sigue en esa dirección atravesando la grieta pequeña. Continúa a la izquierda y encontrarás al hada que te hará salir del nivel.

PARTE TRES

TEN CUIDADO CON EL MONSTRUO Y EL MURCIÉLAGO. Salta la grieta y vuelve a hacerlo inmediatamente para esquivar al murciélago. Salta sobre el monstruo y coge la botella que hará aparecer una plataforma. Súbete a ella y al monstruo y salta a la siguiente plataforma de la derecha. Ve a la derecha por los pedestales. Al atravesar la siguiente grieta ten cuidado con la pasarela, puesto que se derrumbará bajo tus pies. Sigue hasta llegar a la zona de las tres brujas. Salta sobre sus espaldas para cruzar esta área. Bota sobre la primera seta que veas y aparecerán tres estrellas y dos libros. El hada que hay a la derecha te llevará a la última fase del juego.

PARTE CUATRO



LA PRIMERA PANTALLA tiene dos cabezas y una bruja. Destrúyelas y sigue a la derecha. Pasa las fieras enjauladas. Coge el cristal y cruza la pasarela que se derrumba. ¡Ojo con el fantasma negro! Tras cruzar llegarás a una zona con globos oculares que flotan. Sigue a la derecha y acabarás junto a la garra de un gigante. Salta sus dedos y encima de los otros enemigos, ¡y ya está! Enhorabuena.



Vidas de roedor

En la fase acuática del principio del juego, dirígete al lugar donde las plataformas empiezan a subir a Mickey. Salta a la de arriba y coge la vida extra. A continuación, sigue hasta el libro mágico. Cógelo y muévete hasta encontrar el arca del tesoro. Repite la misma operación desde el principio y ¡a vivir, que son dos días!

Arthur quiere volver a salvar el mundo y rescatar a la hermosa princesa. ¿Podrás evitar que pierda su armadura y vaya por ahí en paños menores? El destino del mundo (y el pudor de Arthur) está en tus manos.

GHOULS 'N' GHOSTS



El malvado Príncipe de la Oscuridad ha saqueado tu pueblo natal y, por si ello fuera poco, ha secuestrado a tu chica. Tu papel es el de Sir Arthur (un caballero de amplia experiencia en todo lo relacionado con el Príncipe de la Oscuridad), y en un acto de valentía has decidido vengar a tu pueblo y rescatar a tu chica. Pero el Príncipe tiene a un malvado ejército a sus órdenes y tu tarea no va a ser nada fácil. Menos mal que a lo largo de los diversos escenarios de tu recorrido encontrarás numerosas oportunidades de reforzar tu armamento, e incluso tu armadura. Aprovéchalas y conseguirás tu objetivo.

No pierdas la ropa

Los jefes de fin de fase en Ghouls 'n' Ghosts son cada vez más raros, por no decir más difíciles, pero si los golpeas en el lugar adecuado pronto empezarán a tambalearse. Además de estos personajes, los últimos niveles tienen secciones de plataformas bastante complicadas. Calma, que aquí te enseñaremos a sortear todos esos obstáculos.

1



NIVEL UNO

ESTO ES UNA CARRERA EN LÍNEA RECTA, de izquierda a derecha, hasta llegar a la escalera del final. Sigue todo lo que puedas a la derecha y sube desde ese lugar. Esto te permite evitar la mayoría de los obstáculos, pero recuerda que también puedes disparar hacia arriba.

La Estatua del Terror es el primer jefe final. Para derrotarla bastará con que saltes y le dispares entre siete y diez veces sin que te dé. Coge la llave y entra en el castillo.

2

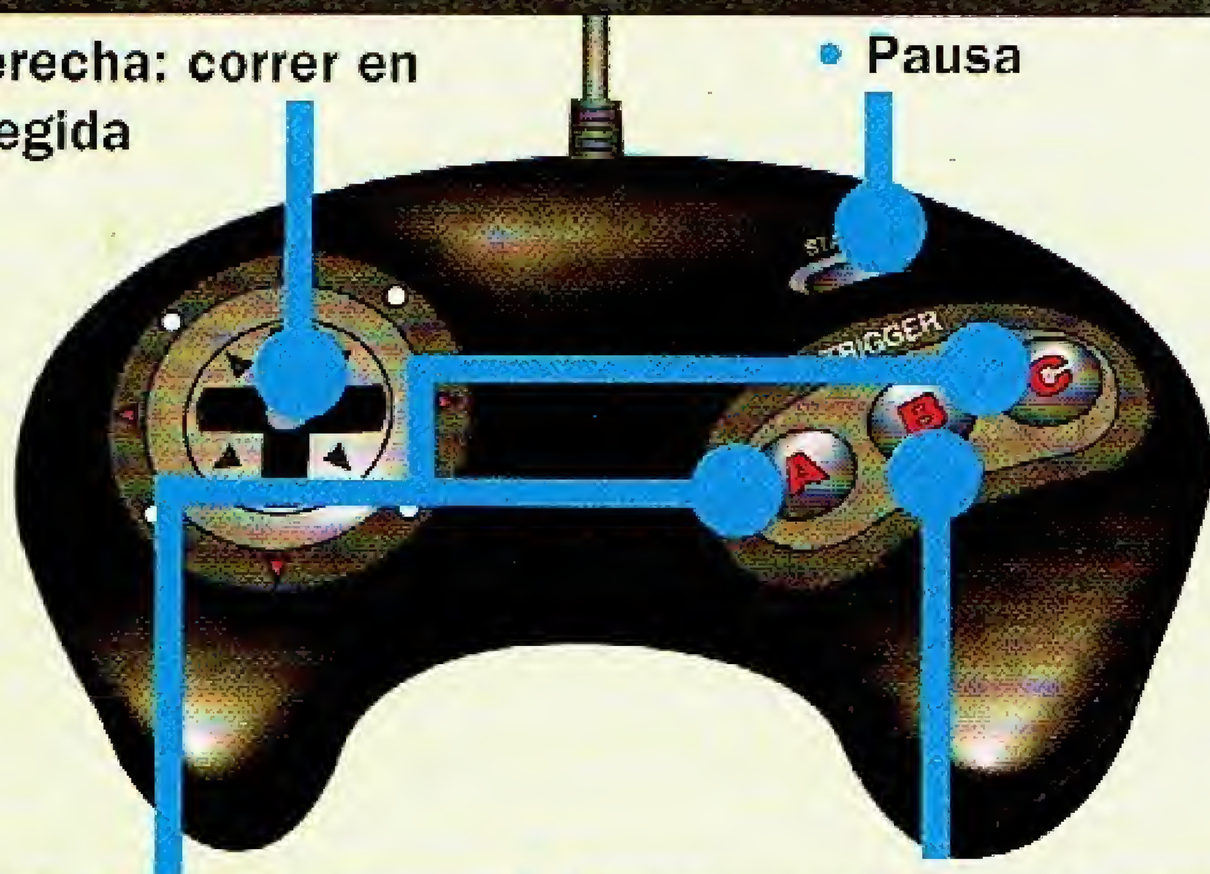


NIVEL DOS

CALIENTE, CALIENTE, CALIENTE. Esa es la mejor definición de este nivel, de la que no se escapa tampoco el jefe final. Se llama Infierno y le gusta una buena ración de Arthur crujiente para desayunar.

Prepárate para golpearle en cuanto aparezca, y agáchate cuando salte sobre tu cabeza. Date la vuelta y dispara sin piedad. Volverá a saltar sobre ti, así que, en cuanto lo haga, dispara hacia arriba. 15 ó 20 toques bastarán para tranquilizar un poco la situación.

mandos del pad





3

NIVEL TRES

AQUÍ es donde las cosas se empiezan a complicar. No contentas con lanzarte a varios metros de altura, las cabezas te darán un bocado si te acercas demasiado. Por tanto, mide bien tus pasos.

Desde el principio, agáchate bajo la primera cabeza y dispara al pájaro que se acerca. Salta sobre una lengua y ve a la derecha. Déjate caer sobre los bloques que hay debajo y agáchate al pasar por el arca del tesoro. Salta sobre la lengua de la izquierda y ,luego, a la siguiente que hay a la derecha. Agáchate para esquivar los pinchos y tírate a los bloques. Sáltalos de uno en uno (unos abismos son más grandes que otros), y luego ve a la siguiente lengua, agachándote bajo los pinchos. Baja a la lengua inferior y salta a la derecha. ¡Ya está!

Ahora tienes que luchar con el jefe final. Se llama Mistral Winds y su arma es la electricidad. Su punto débil es el ojo central. Corre a izquierda y derecha disparándole a esa parte, pero aléjate de ella cuando te ataque.



4

NIVEL CUATRO

DESPUÉS DE TODAS LAS PENALIDADES del nivel tres, te adentrarás en el peligroso Bosque de Cristal. Tírate por el suelo azul hasta llegar al primer grupo de flores verdes. Salta sobre él y tírate al segundo grupo, para saltar luego a la izquierda. Repite el proceso y baja hasta que encuentres otro grupo de flores a la derecha. Salta y sigue a la derecha hasta llegar a la Reina Lava.

Lo ideal sería que tuvieras el Firewater y dispararas a las protuberancias de lava que hay en medio del cuerpo de la Reina. Ponte a la derecha de ella y tira a los círculos centrales en cuanto aparezcan. Muévete a la derecha y repite la operación. Ve hacia el centro y ponte a disparar. Tendrás que hacer unos 40 impactos hasta que la reina abrasadora empiece a agonizar.



Trucos fantasma

A veces este juego se pone verdaderamente difícil. Por ello, siempre es de agradecer un truquillo para pasar de nivel...

Pulsa la A 16 veces en la pantalla del título y luego presiona arriba, abajo, izquierda y derecha, y oirás una campanada. Según la dirección que pulses en el pad correspondiente empezarás en un nivel diferente.

Elige tu nivel de acuerdo con esta lista:

Arriba, A y start: nivel dos.

Abajo, A y start: nivel tres.

Izquierda, A y start: nivel cuatro.

Derecha, A y start: nivel cinco.

Derecha, abajo, A y start: nivel de Loki.

Si quieres recorrer todos los niveles siendo invencible, pulsa la A cuatro veces y luego arriba, abajo, izquierda y derecha. Ahora pulsa B y, a continuación, start.



5

NIVEL CINCO

ÉSTE ES EL ÚLTIMO NIVEL y aquí te espera una morrocotuda y desagradable sorpresa.

Recorre el nivel y cuando veas a la gran bestia, dispárale a la cabeza... pero este no es el jefe final, aunque debería serlo. Sigue y encontrarás otros dos personajes iguales. Estos tampoco son los jefes finales. Sigue adelante y encontrarás un enjambre de abejas. ¡Este sí es el jefe final!

Dispara a la punta del aguijón de la abeja jefa y síguela allá donde se mueva. Cuando la hayas matado te llevarás una sorpresa desagradable: te informan de que para llegar hasta Loki necesitas el arma especial. Adivina qué faena te hacen: ¡tienes que volver al principio del nivel! ¡Oh, no!



Tienes que retroceder todo el camino protegido gracias a tu armadura mágica. Cuando abras un cofre de armas verás aparecer a la princesa. En un momento desaparecerá la bella joven y surgirá en su lugar algo menos hermoso pero mucho más mortífero: un arma especial llamada Psycho Cannon.



Recorre todo el camino y acabarás encontrándote con el malvado Loki.



Este es tu gran enemigo. Ten cuidado con sus pies cuando intente aplastarte, y con el láser que disparan su cabeza y sus manos. Quédate en el centro de la pantalla y tírale unas cuantas veces a la cabeza. A continuación, muévete para provocar sus disparos. Retrocede y sigue tirando hasta que caiga el gigantón.





Ya tienes a tu disposición una versión mejorada del juego de hachazos. Añade al original unos gráficos portentosos, algo más de dificultad y una magia extraterrestre. La mezcla de todo es «Golden Axe II», todo un clásico del hachazo.

GOLDEN AXE II



regunta: Si mandas a un niño a hacer una misión de hombre, ¿qué es lo que consigues? Respuesta: el trabajo a medio terminar y un monstruo sediento de venganza. Después de derrotar a Dark Guld por primera vez te creíste que ya estaba todo hecho... Mucho nos tememos que te equivocaste. Ha vuelto, está enfadado y ha desarrollado sus planchas de acero. Es más grande, más perverso y tiene más secuaces, con lo que tu misión se complica hasta lo indecible. Elige a tu personaje y prepárate para afrontar siete niveles plagados de mutantes: desde un pueblo arrasado hasta la guarida de Dark Guld, pasando por caminos llenos de minotauros y caballeros decapitados, y sin olvidar a Tyris Flare, Ax-Battler y al enano Gilius Thunderhead. Si de algo puedes estar seguro es de que tu misión va a ser difícil. Aprende a usar tu magia y los dioses te acompañarán. ¡Suerte!

Una guía básica de manejo de armas

Es posible (a duras penas) acabar Golden Axe II usando las técnicas elementales de combate, pero la gracia del juego está en aprender los movimientos especiales de todos los personajes y usarlos en el momento más adecuado. Todos ellos requieren diversas combinaciones de botones, que ,a continuación, te explicamos.

TYRIS-FLARE (MUJER AMAZONA)

1 Patada voladora

Pulsa derecha o izquierda dos veces seguidas, y a continuación el botón de ataque. Tyris recorrerá volando media pantalla, con las piernas por delante, hacia un indeseable mutante. Muy eficaz si no quieres acercarte demasiado.

2 Patada con salto mortal

Si pulsas B (ataque) y C (salto) al mismo tiempo, harás que Tyris ejecute un salto mortal, y cuando esté a media altura dará una patada a su enemigo.

3 Golpe con doble salto

Si quieres hacer daño de verdad, te vas a divertir con este golpe. Toma carrera y salta para elevarte por los aires. Pulsa repetidamente el botón de ataque al aterrizar cerca de tu enemigo.

AX-BATTLER (BÁRBARO)

1 Carga de hombro

Es la misma técnica que con Tyris-Flare ya que tienes que pulsar el botón de ataque al correr. Le darás un soberbio golpe de hombro a tu enemigo.

2 Doble doble golpe

¿Estás atascado? Esto te pondrá en marcha de inmediato. Quedándote quieto pulsa B y C al mismo tiempo, y Ax golpeará dos veces a su insolente rival. Después, se dará la vuelta y hará lo mismo con el de atrás. ¡Olé!

3 Gran ataque

Esta técnica es muy útil contra los esqueletos, puesto que sólo resisten unos pocos golpes de esta magnitud. Corre, salta y pulsa frenéticamente el botón de ataque para hacer picadillo a esos sacos de huesos.

GILIUS THUNDERHEAD (ENANO)

1 Cabezazo

Es pequeño, pero no le faltan recursos. Su cabezazo te mandará a freír espárragos por una buena temporada. Corre y pulsa la B, y verá cómo Gilius arrasa con todo lo que le sale al paso.

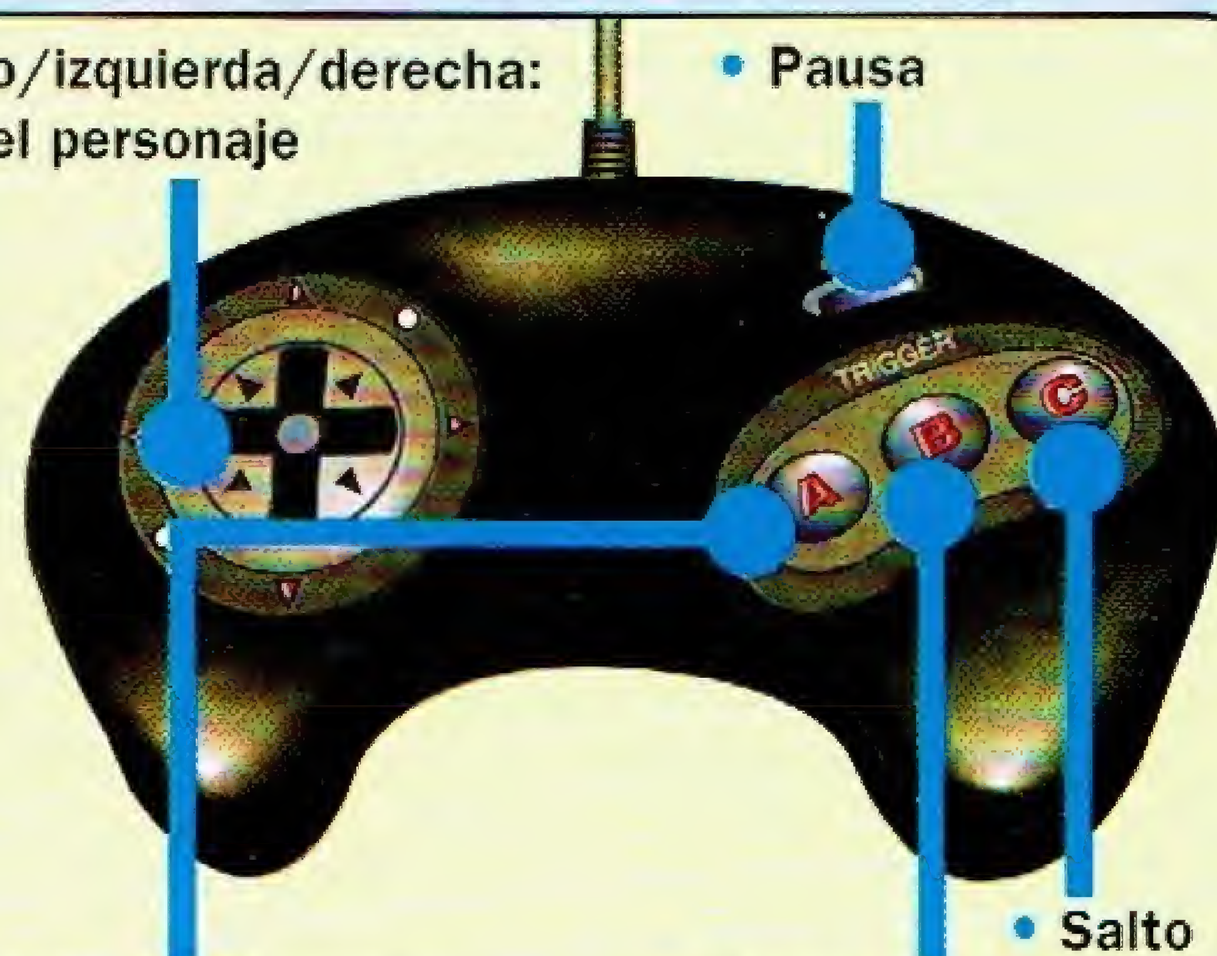
2 Patada y hachazo giratorio

Otra técnica tan demoledora como espectacular. Pruébala cuando te aparezcan enemigos a los dos lados. Quédate quieto y espera a que se te pongan a tiro. Pulsa al mismo tiempo el botón de ataque y el de salto, y Gilius clavará su hacha en el suelo y hará un giro completo a su alrededor, poniendo a criar malvas a sus enemigos.

3 Pequeño gran ataque

El hacha es el arma más poderosa, especialmente cuando se le imprime la máxima fuerza posible. Corre y salta, sin dejar de dar hachazos cuando caigas al suelo.

mandos del pad
(variables a través del menú)



• Arriba/abajo/izquierda/derecha: movimiento del personaje

• Pausa

• Salto

• Magia. Cuanto más tiempo mantengas pulsada la A, más poción gastarás y más poderoso será el hechizo

• Ataque. Balanceo del arma

¡Ojo con el final de fase!

Los jefes de fin de fase de Golden Axe II se van haciendo cada vez más perversos y difíciles, pero todos ellos tienen su punto débil. Sólo es cuestión de conocerlo...

1



Jefe uno
El minotauro

DESHAZTE de los soldados y atrae al minotauro hacia ti. Ejecuta un golpe con salto, mediante los botones B y C, y aléjate. Repite esta acción y acabarás con él. Usa el dragón si puedes

2



Jefe dos
Caballero decapitado

USA LA MAGIA para destruir los esqueletos y emplea la misma técnica que con el minotauro, golpeando en el aire y alejándote hasta que el caballerete pierda algo más que su cocorota.

3



Jefe tres
Los cuatro lagartos

PARECIDOS a las Tortugas Ninja, estos cuatro lagartos te los encontrarás al meterte en la garganta del dragón. Ten cuidado con tu retaguardia y no pasarás mayores apuros, ¡siempre que sigas dando hachazos sin parar!

4



Jefe cuatro
Dos minotauros

DESTRUYE A LOS DOS LAGARTOS en primer lugar (los minotauros no se moverán), y usa la técnica de golpe con salto y alejamiento, la misma que contra el minotauro solitario.

5



Jefe cinco
Dos caballeros decapitados

USA LA MAGIA del botón A sin pensártelo dos veces y atácales alternativamente. La técnica de golpe con salto es la más indicada contra esta terrorífica pareja.

6



Jefe seis
Un caballero decapitado

USA LA MAGIA contra los tres lagartos y remátalos con tu hacha. Después céntrate en el caballero y dale una buena ración de golpe con salto.

7



Jefe siete
Dark Guld

DARK GULD es realmente difícil. Esquiva las bolas de fuego que contienen esqueletos y dale sin piedad. Ataca alternativamente a los esqueletos. Lleva cierto tiempo dominar la técnica, pero todo se consigue con paciencia.

Salto de fase

Tras la apertura pulsa A, B, C y "start". Mueve el cursor a la opción elegida, mantén pulsada la A y presiona B y C. Mueve el cursor a la salida, manteniendo pulsada la A y presionando B y C hasta la elección de personaje. Presiona arriba y A y vuelve a pulsar B y C.

Trucos especiales

¿Quieres 200 hechizos? Eso está hecho. Sigue estos consejos y no habrá enemigo que se te resista. No trates de superar la cantidad máxima de hechizos si no quieres perderlos todos.
Aparte de esto, tendrás completa libertad para usarlos como mejor te parezca.

1



ÁBRETE PASO hasta el primer jefe y mantén pulsado el botón de magia. Sigue así hasta destruir a tu enemigo.

2



CUANDO CAMBIE EL DECORADO a un ambiente nocturno, suelta el botón de magia y no pulses ningún otro.

3 AL PRINCIPIO del siguiente nivel dispondrás otra vez de toda tu magia.

4 DESPUÉS DE UTILIZARLA, la barra de magia indicará 20 unidades. Más que suficientes, ¿no?

◆ DISPAROS

Asumiendo el papel de Wor "el guerrrero", tendrás que echarte a la mar (y a las alturas) para combatir el maligno virus que ataca el planeta Icuus.

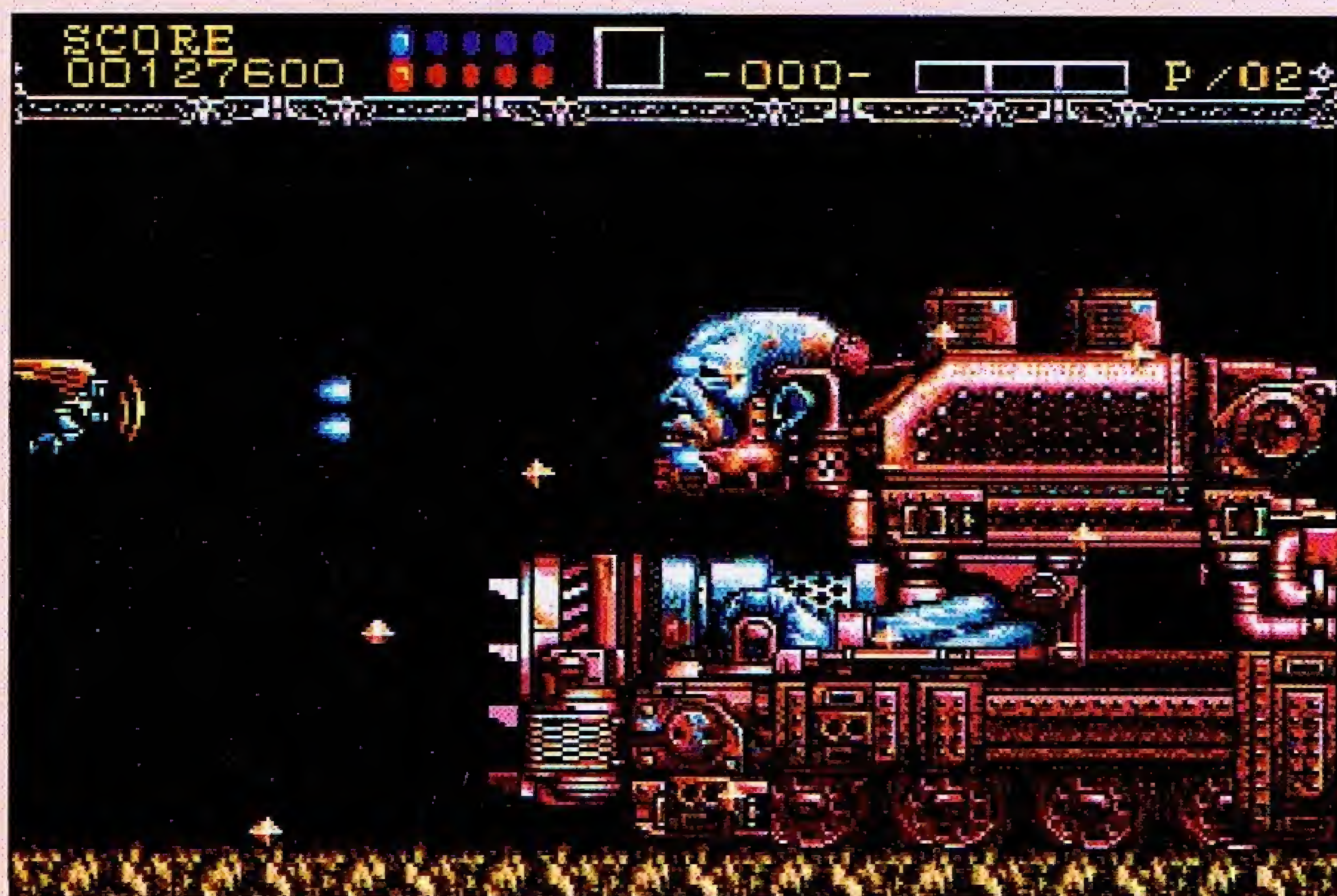
GYNOUG



No se trata realmente de un juego para intelectuales. Más bien es un frenético tiroteo por seis larguísimos niveles. Si te distraes un solo instante, estás perdido. El problema es que no puedes jugar mucho tiempo sin cometer errores. Así pues, usa el truco para elegir nivel, que te enseñamos a continuación, y practica en cada nivel antes de jugar una partida completa. Ahora sólo te queda conocer un poco mejor a los "jefazos", así que ¡manos a la obra!

Volando por los niveles

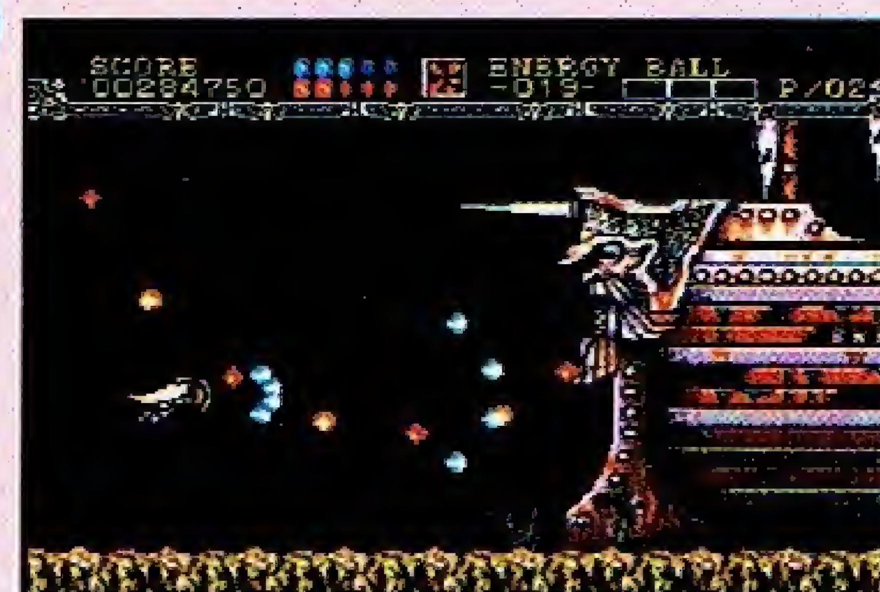
Una pequeña guía para unos grandes enemigos



1 NIVEL UNO

UN ARTILUGIO TERRORÍFICO, pero ridículamente fácil de derrotar. Simplemente, ponte en línea con la cabeza y dispara sin cesar. Siempre que te pasen cerca los disparos enemigos, esquívalos. Vuelve luego a la carga., y cantarás victoria en un santiamén.

2 NIVEL DOS



EN PRIMER LUGAR, DISPARA al mascarón de proa de la nave esquivando todos sus disparos. Al final, el barco se elevará, mostrando una cabeza gigante por debajo (resulta que no era un buque). A continuación, dispara a la cabeza esquivando el fuego enemigo.

3 NIVEL TRES

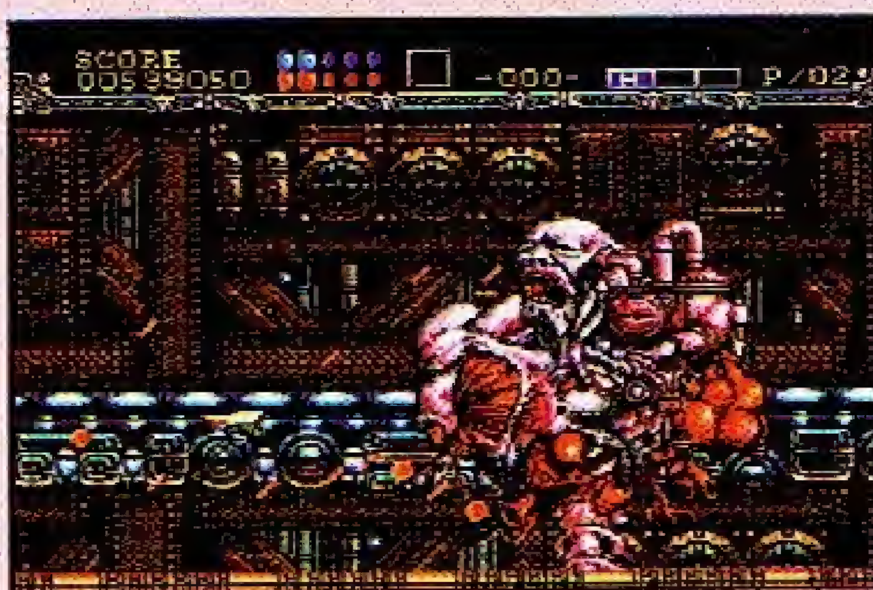


SITÚATE de forma que no te alcancen sus disparos. Cuando aparezca un agujero y se abra la boca del jefe, baja en picado y dispara hacia ella. Cuando se vuelva a cerrar ponte en lugar seguro. Repite la acción hasta cantar victoria.

mandos del pad

- Arriba/abajo/izqda./dcha.: movimiento del personaje por la pantalla
- Pausa
- Elige un arma especial
- Disparos varios
- Dispara el arma especial seleccionada

4 NIVEL CUATRO



ÉSTE ES POSIBLEMENTE el jefe más complicado de derrotar porque te bombardea con pequeños discos rojos, y tu sólo puedes dispararle al corazón. ¿Que dónde lo tiene? Bien, la mayor parte del tiempo, está detrás de él, pero de vez en cuando se dispara hacia ti. Entonces, y sólo entonces, puedes alcanzarle. Sin embargo, ten cuidado, porque si te pones demasiado a la derecha, el contacto con el corazón te podrá matar. Debido a la intensidad del fuego enemigo, tendrás que hacerte con un escudo antes de llegar a esta fase del juego, y usarlo como mejor sepas...

5 NIVEL CINCO



COMO CON LA MAYORÍA DE LOS JEFES, lo único que tienes que observar es lo que te dispara. Si lo haces mientras sigues disparando, te darás el gustazo de verle explotar al final.

6 ÚLTIMO NIVEL

PERO, ¿QUÉ ES ESTO? Justo cuando crees que has acabado el juego, entras en un sexto nivel especial. El problema es que este nivel no tiene ningún enemigo normal, y lo importante es que tienes que enfrentarte a todos los jefes y personajes de mitad de fase otra vez. Parece cruel a estas alturas del juego, pero, afortunadamente, entre jefe y jefe hay un montón de fuentes de energía que puedes recoger. Una vez que derrotes a todos los jefes que te han amargado la partida, te enfrentarás al último de todos. Y, en efecto, se trata otra vez de esquivar su fuego y dispararle a la tripa.

Lo malo es que no sólo sus balas son más grandes, sino que tendrás que darle en un lugar muy preciso de su caja torácica. Adivínalo: efectivamente, justo en el lugar de donde salen sus disparos. El único secreto de la victoria es la perseverancia. De vez en cuando le alcanzarás y acabarás ganando. Es mejor tomárselo con calma y esperar sus ataques.





Truco estrella

Ve al menú de opciones y pincha la del control. Mantén pulsada la A durante unos diez segundos y aparecerá una pantalla de selección de nivel.

JEFES MEDIANOS

En este juego también hay jefes de mitad de fase. A algunos les basta con unos cuantos golpes, pero otros son más difíciles. Éstos te darán más de un disgusto:

1 TORTUGA

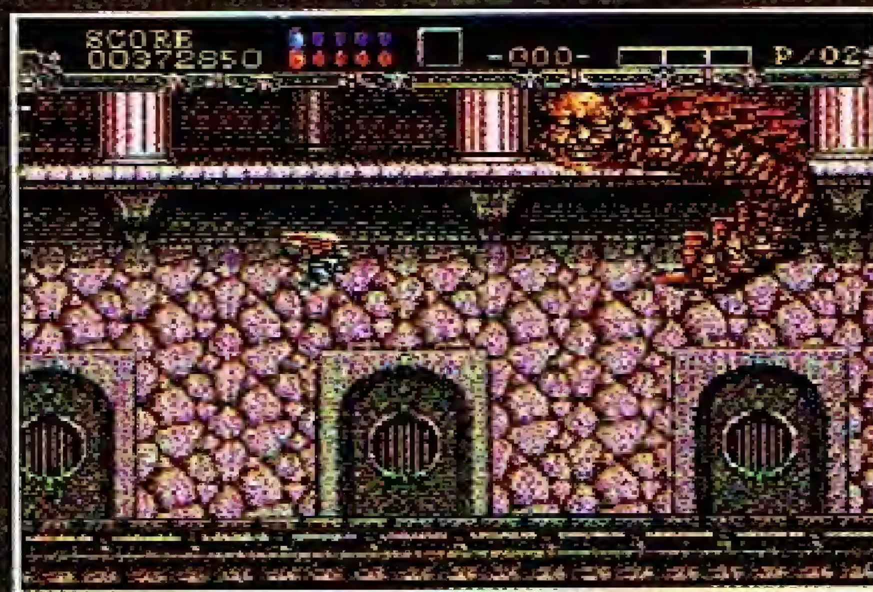
ESQUIVA LOS DISPAROS ENEMIGOS y cuando levante la cabeza, apunta a su cuello. Sencillo, ¿verdad? ¡Si no fuera porque hay que hacerlo un montón de veces!...





2 SERPIENTE

ESTA ES BASTANTE DIFÍCIL. Sólo puedes destruirla golpeándole la cabeza. Los primeros impactos son fáciles, pero entonces empieza a serpentear por la pantalla. Quédate por el centro, así dispondrás de suficiente tiempo para esquivarla.



3 HOMBRE SENTADO

CÉNTRATE en esquivar todos los cascotes que te lance. En cuanto puedas, dispárale al pecho. Chupado, ¿verdad?

4 ARTILUGIO

TIENES QUE GOLPEAR su parte frontal para destruirlo. Además, tendrás que esquivar un intenso fuego cruzado (como el de las cabezas, por ejemplo).

Lo sentimos, mocosetes y mocosetas, pero no hay ninguna táctica concreta para esta pelea. Sigue los consejos generales y reza... ¡Ah! practica también todo lo que puedas.

HELLFIRE

El mejor matamarcianos de Sega demuestra que, cuando existe una buena jugabilidad, no hacen falta asombrosos gráficos o sonidos estremecedores para conseguir un gran programa.



El argumento es el de siempre: salvar al mundo de un malvado tirano y demás. Pero eso no es lo que más te preocupa, ¿verdad? Lo que cuenta realmente es que Hellfire te sitúa en un trepidante viaje por seis niveles de incesante acción contra toda una colección de alienígenas. Como suele ocurrir en estos casos, cuanto más avances en el juego, más duros serán tus enemigos. Contando únicamente con tu habilidad (y la inmensa potencia de fuego de tu nave, por supuesto), tendrás que disparar a todo lo que se mueve antes de enfrentarte al gran jefe final. Solamente estáis tú, tu Hellfire y tu nave contra todo un ejército de alienígenas bárbaros e indomables. ¡Vaya desafío, colega!

Qué canallas

Aunque Hellfire no introduce ninguna novedad en el concepto de jefe de fin de fase, complica mucho las cosas con una gran cantidad de jefes de mitad de fase. Por tanto, hemos incluido a todos en esta espeluznante guía de malvados.

1



NIVEL UNO: DOS JEFES

A MEDIO CAMINO ya se empiezan a complicar las cosas, pero ya tienes que estar acostumbrado a desviar tus disparos, por lo que el primer enemigo no debería darte mayores problemas.

Para empezar, dispara hacia adelante y liquida el primer ojo. A continuación, tira hacia arriba y abajo, y, mientras vuelas a su alrededor, destruye sus ojos superior e inferior.

Luego ataca al de atrás usando tu fuego retroactivo. De otra forma, puedes acabar con él disparándole al ojo rojo.

El jefe final es un poco más peliagudo. Tendrás que ser muy rápido para liquidarle. Vuela alrededor de la nave y destruye sus torretas de disparo.

A continuación apunta al orbe usando todo tu fuego direccional. Pero no lo hagas demasiado despacio porque comenzará a dispararte. ¡No te duermas en los laureles!

Una de trucos

El inventor de las continuaciones había pensado, sin duda, en Hellfire. Es realmente difícil y, como no tengas una prodigiosa rapidez de reflejos, vas a necesitar unas cuantas oportunidades más. ¿Qué tal unas 99?

Ve al menú y selecciona el nivel DIFÍCIL ("hard"). Ve a la prueba de sonido y haz que suene cualquier melodía durante 70 segundos. El juego empezará automáticamente en el nivel "YEA RIGHT" en vez del DIFÍCIL. Esto quiere decir que el truco ha funcionado. ¡Prepárate!

2



NIVEL DOS

DECIDIDAMENTE, hay alguna influencia egipcia en este cartucho, y eso se demuestra en este jefe de fin de fase.

Colócate justo encima del botarate y dispárale al orbe rojo. Cuando se levante la tapa del ataúd vuela a su alrededor, ponte debajo de él y dispárale al orbe. Cuando vuelva a su posición, vuela a la izquierda de la pantalla y espera a que vuelva a abrir la tapa. Dispara directamente al orbe y ¡duro con él!

3

NIVEL TRES

SI LLEGAS HASTA AQUÍ LO ESTÁS HACIENDO BIEN, pero ahora las cosas se ponen verdaderamente difíciles. Este nivel tiene dos jefes de mitad de fase y uno final, para mayor disgusto. Los dos primeros son muy parecidos y van seguidos, pero tienen que ser atacados de distinta manera.

Aprende bien la técnica del primero. Dispara a la bola central, baja a la mitad inferior y dispara hacia arriba. Esquiva las balas y muévete a la izquierda de la pantalla, sin dejar de disparar. Hazlo con puntería y rapidez y pronto acabarán tus sufrimientos.



El siguiente jefe de mitad de fase vale por tres, así que actúa en consecuencia. Haz lo mismo que con el primero, pero más deprisa y cambiando rápidamente la dirección de disparo.



El jefe de fin de fase es un poco difícil porque te dispara una lluvia de balas. Usa un par de Hellfires, que para algo los tienes. Dispara continuamente hacia adelante y ya lo tienes en el bote.

4

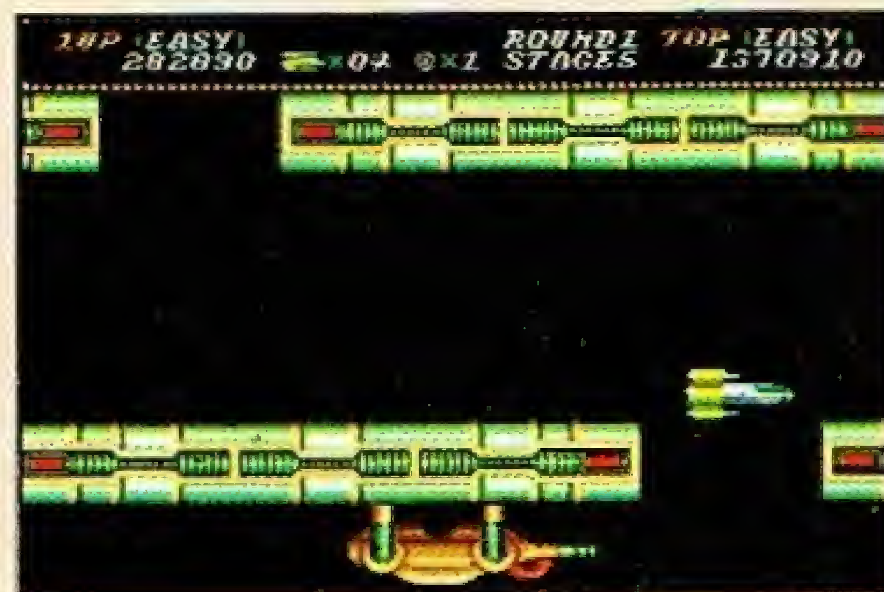
NIVEL CUATRO

CUANDO APAREZCAN LAS CUATRO CABEZAS, dispara muy deprisa a la cabeza de la esquina inferior izquierda. Tienes que destruirla antes de que se parta. En ese momento quédate en el centro disparando hacia adelante (con cuidado de que no te dé la bola de saliva cuando una de las cabezas llegue a tu lado). Sigue haciéndolo y saldrás adelante... con un poquito de suerte.



5









NIVEL CINCO

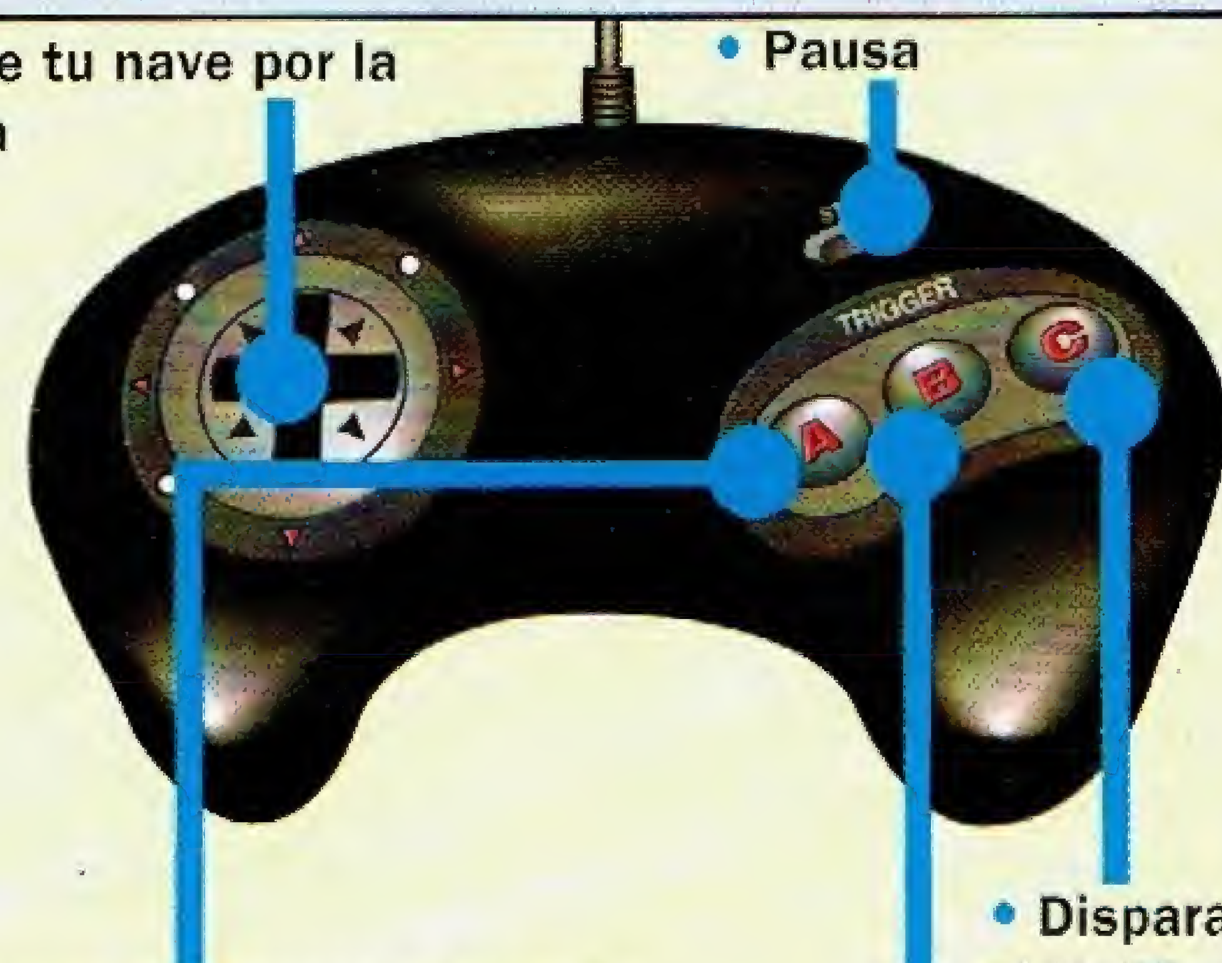
APRÉNDETE EL CAMINO de este nivel, puesto que te ayudará si andas bien de energía al llegar a este punto. Para poner las cosas un poco más difíciles, la pantalla tiene un scroll vertical. Y no sólo eso, tendrás que atravesar un pequeño agujero. Este se encuentra a la izquierda y, en cuanto penetres en él, aparecerá una nave poco amistosa. Dispara deprisa hacia adelante y no te causará mayores problemas. Muévete a la derecha y dispara hacia atrás. Retrocede a la izquierda y prepárate para enfrentarte al gran jefe malvado. Vuelve a tirar hacia adelante esquivando los rayos láser. Puede ser conveniente utilizar un par de Hellfires (si te queda alguno) para acelerar la operación.

6

NIVEL SEIS

AUNQUE este método parece fácil, cuesta bastante dominarlo. Tienes que golpear la cabeza que hay encima de la nave cuando bajen los escudos. También puedes sobrevolarla y disparar hacia abajo. Sigue haciéndolo mientras esquivas los rayos láser. Todo depende de la rapidez de reflejos y la puntería. Ya sabes, ¡manos a la obra!.





mandos

JAMES POND

El mejor agente submarino británico, el hombre de la capa dorada, se enfrenta a su malvado gran enemigo el Doctor Maybe, esta vez, en una tierna historia de polución marina.



Podríamos calificar este juego de complicado. Muchos de sus niveles tienen varias salidas. Cada una de ellas te lleva a un nivel diferente, por lo que se puede dar el caso, por ejemplo, de que pases del nivel dos al cuatro. No importa acabar las misiones en un orden diferente mientras acabes completando todas.

El problema es que puedes volver fácilmente a un nivel ya explorado. No te preocupes, no tendrás que completarlo otra vez. Lo único que ocurrirá es que saldrás del tubo y te atrapará un tipo con cara de besugo y aspecto de gangster, que además es inmune a tus burbujas. Huye de él a toda velocidad y busca el tubo de salida. Si eliges el camino correcto, llegarás a un nivel que no has completado, pero a veces tendrás que recorrer niveles ya finalizados. Trata de acordarte de los tubos de salida correspondientes y elige uno diferente.

El camino del éxito

He aquí la guía para completar los 12 niveles del juego

1 LIBERACIÓN DE LANGOSTAS



¿NECESITAS REALMENTE alguna ayuda en el nivel uno? Puede que no, pero tal vez te apetece liberar a todas las langostas. Para salir no tienes que rescatar a todas, pero es posible que quieras intentarlo puesto que el límite de tiempo es bastante generoso en esta fase.

2 AL RESCATE DEL PEZ ROSA

EL NIVEL DOS ES BASTANTE sencillo, pero nunca está de más ponerte al tanto de las setas que van a aparecer en el resto de la partida. Estas actúan como medios de transporte. Por tanto, es una buena idea probar a usarlas en cualquier momento. En cuanto encuentres una seta que te facilite un atajo hacia o desde un punto determinado del juego, úsala. Te evitará la pérdida de un montón de energía, especialmente en los últimos niveles, cuando la cosa se complica. Aparte de eso, toca a los peces rosas y llévalos al tubo de entrada. No te muevas demasiado deprisa si no quieres perderlos en el camino.

3 DURO CON EL PETRÓLEO

PARA EVITAR QUE LA PLATAFORMA PETROLÍFERA vierta su contenido al océano, tendrás que destruirla. Esto se consigue recogiendo barrenos de dinamita y dejándolos caer en la base de las patas de la plataforma, aunque sólo sea en una de ellas.

4 HAZTE DE ORO



LAS COSAS EMPIEZAN a complicarse, no porque la misión sea más difícil, sino porque el mapa de este nivel es más enrevesado. Aquí es donde más se nota la utilidad de las setas transportadoras.

Otra cosa que debes recordar en éste y los siguientes niveles es que la ruta laberíntica del nivel puede complicarse una barbaridad. En vez de vagar desesperadamente por las pantallas en busca de un objeto (en este caso, lingotes de oro), intenta explorar el camino con cuidado antes de pasar a la siguiente pantalla. Si no, serás incapaz de acordarte de los sitios donde has estado o los objetos que has cogido.

5 FUERA ESOS TIPEJOS



EVIDENTEMENTE, SON LOS FANTOCHES de la playa quienes han contaminado tus aguas. ¿Qué tal una pequeña venganza? En el nivel cinco tendrás que conseguir las latas de residuos tóxicos, saltar a la playa y eliminar a los fanfarrones. Házlo dejándoles entrar en las latas en cuanto las hayas soltado. Eso no es ningún problema, pero debido a la dificultad de control del juego, podrás ver que en cuanto hayas soltado una lata, ya te habrá tocado un enemigo y habrás perdido energía, puesto que tus rivales suelen acorralarte.

Una buena táctica para evitarlo es nadar bajo el agua hacia donde está tu enemigo. Él seguirá tus movimientos, así que llévale al otro lado de la playa y ponte a nadar rápidamente hacia atrás, salta a la arena y suelta la lata antes de que tu enemigo pueda reaccionar. ¡Ya está!



6 A PESCAR EL BOTÍN



LOS DESPOJOS de las fechorías del contrabandista están escondidos en bolsitas esparcidas por el fondo del mar. Cógelas y una vez más, igual que en el nivel cinco, tendrás que soltarlas junto a los fantoches de la playa. Usa el mismo método que en el nivel cinco para apartarlos de tu camino antes de tirar las bolsitas.

7 RESCATE DE FOCAS



OTRA MISIÓN DE RESCATE, pero esta vez se diferencia en que los bichitos (las focas) que tienes que llevar a la entrada están en tierra firme. Si te pones a dar saltitos por la zona, volverás a caer al agua. Tómatelo con tranquilidad y avanza con cuidado hacia el borde de una plataforma, usando sólo el movimiento a izquierda y derecha. James se limitará a dar saltitos. Sólo cuando pulses en diagonal hacia arriba dará un gran salto. Si te lo tomas con calma, no tendrás ningún problema.

8 TAPANDO AGUJEROS



ESTE DEBERÍA haber sido uno de los primeros niveles, porque es uno de los más fáciles. Hay dos petroleros que están derramando petróleo. Tienes que coger esponjas para tapar los agujeros. Nuestro consejo es: ¡házlo!

9 EL PODER DE LA FLOR



ESTE ES UN NIVEL DIFÍCIL, y no sólo por la gran cantidad de orquídeas que hay esparcidas por el escenario, sino porque no puedes limitarte a soltarlas junto a un árbol (a diferencia de la misión del nivel tres). Mantén la pista de las secciones exploradas para no perder el tiempo en zonas ya recorridas. Más importante aún es no perder de vista los árboles junto a los que se han plantado orquídeas. Si no, te puedes volver turulato...

10 AQUÍ ME TIENES, ATLÁNTIDA



¿A QUE EL JUEGO SE está haciendo repetitivo? Lo que pasa es que la acción incluye muchas misiones que sólo requieren unas pequeñas variaciones del mismo método. Por lo que se hace más difícil es porque cada vez hay más enemigos y los niveles son más complicados. Como en las misiones anteriores, usa las setas transportadoras y acuérdate de dónde has estado antes.

11 RESCATE DE SIRENAS



BUSCA LOS PEINES y úsalos para atraer a las sirenas al tubo de entrada. Al principio, parece que están atrapadas en las cuevas, puesto que las pobres damiselas no pueden saltar a tierra firme como tú, pero pronto descubrirás que pueden traspasar las rocas. En cuanto te presten atención, vuelve a la entrada y te seguirán salvando todos los obstáculos. Ten cuidado con los profesores locos, no les puedes matar con tus burbujas como a otros enemigos.

12 EL ÚLTIMO DESAFÍO



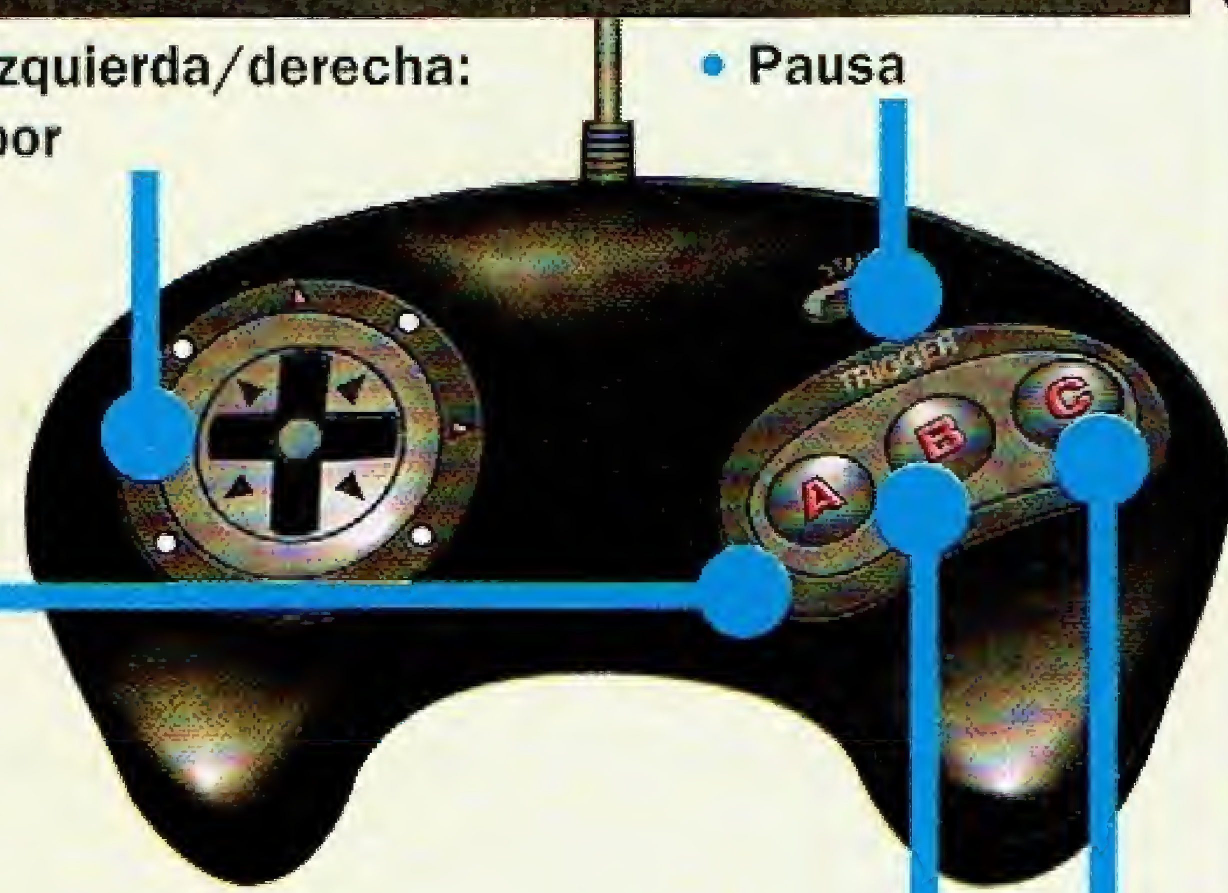
UN POCO MÁS DE LO MISMO. Coge diez peras orgánicas y llévalas a la base de operaciones antes de que te atrapen los malos. Hay que usar la misma técnica que antes. Las cosas se están poniendo bastante frenéticas, con que si no le has cogido el tranquillo al juego, ya sabes...



Trucos de pez

Coge todas las letras de las zonas de bonificación secretas. Así conseguirás 10 millones de puntos extra.

mandos del pad



JAMES POND II
CODENAMED ROBOCOD

Algo huele a pescado podrido, por lo que James Pond (el agente submarino con forma de pez) ha decidido volver a la carga contra el malvado Dr. Maybe.

Tremendo. Esa es la palabra que mejor describe este juego. Lo raro es que sólo haya cinco jefes de fin de fase. La mayor parte de la acción se basa en encontrar el camino correcto. Algunos niveles pueden ser muy complejos y probablemente bucearás sin rumbo fijo. Simplemente, fíjate bien en los lugares que ya has visitado, estudiando todas las posibilidades que se te ofrecen, y, si te encuentras en un callejón sin salida, vuelve sobre tus pasos. La otra dificultad está en saber saltar correctamente, puesto que Pond tiene una especie de inercia que le hace resbalar al vacío con demasiada frecuencia. Esto es especialmente molesto en las secciones verticales. Llegar hasta la cima de un enorme nivel, para resbalar en una pequeña plataforma, y caer hasta el fondo acaba con la paciencia de cualquiera. Ve despacio, calculando bien los saltos. Aparte de eso, este juego es cuestión de perseverancia. Será una misión larga y dura, pero al final lo conseguirás, especialmente si tomas nota de estos consejos.

LUCHANDO CON LOS EXTRAÑOS JEFES

Estos tipejos son bastante peculiares (los programadores de este juego debieron imaginarlos en una pesadilla). Por desgracia, su naturaleza no les hace ser más fáciles de derrotar.

1 EL OSO





UN OSO ENORME CON UN TRASERO LLENO DE PINCHOS. Da bastante miedo al verle por primera vez, pero es bastante fácil de derrotar. Usa las plataformas que hay a cada lado para impulsarte y saltar directamente al centro de su cabeza. Cuando estés en la parte baja de la pantalla, espera hasta que veas aparecer sus pinchos, y así sabrás dónde va a caer. Apártate a un lado para esquivarle y entonces, sólo entonces, salta sobre él.

2 EL COCHE





ESTE ES UN COCHE ENORME QUE ESCUPE COCHECITOS. Sólo hay dos de éstos en pantalla al mismo tiempo, así que no te empeñes en destruirlos, puesto que su padre los sustituirá inmediatamente. Cuando salen del coche grande permanecen en el aire durante un momento, y son mucho más difíciles de esquivar que si estuvieran en el suelo. Esquívalos cuando lleguen a ti y lánzate hacia el coche grande, a ser posible contra su techo. Parece muy alto, pero, si te colocas bien antes de saltar, no tendrás ningún problema.

3 LA REINA DE CORAZONES

USA LAS PLATAFORMAS LATERALES para saltar a tu gusto. Utiliza las dos que hay en la parte superior izquierda y no deberás tener ningún problema en golpearla cada vez que haga una pasada. Además, si te quedas en las plataformas, nunca te molestarán las cartas mortíferas que lanza.





4 DOS GORDINFLONAS

ESTAS DOS MUJERES ENTRADAS EN CARNES son bastante duras de pelar. Lo peor es que tienes que controlar dos Robocods que se mueven en direcciones opuestas. Céntrate en el Robocod que responda correctamente a tus mandos. No importa que ignores al otro, puesto que se limitirá a seguir tus movimientos. Esquiva a las gordinflonas hasta que se junten en medio de la pantalla. Salta sobre sus cabezas, y, cuando estén a punto de dejar de parpadear, vuelve a hacer lo mismo. Si las golpeas así una y otra vez, y lo haces a tiempo, no tendrán ninguna oportunidad de escapar y serán pan comido.





5 EL MUÑECO DE NIEVE

MATA PRIMERO AL MINI-MUÑECO. Cuando su hermano mayor te lance la cabeza, salta sobre ella para llegar a la plataforma. Después, cuando el muñeco todavía esté sin cabeza, salta sobre su cuerpo. Antes de que recupere la cocorota, lánzate al suelo. Repite la operación hasta acabar con él. Necesitas dar muchos golpes, pero, si insistes, verás la pantalla de felicitación..





No seas pez

• ELIGE TU NIVEL

EN LA PANTALLA DEL TÍTULO, mantén pulsado arriba, abajo, A y C al mismo tiempo. Sin dejar de hacer ésto, pulsa "start" y la pantalla se pondrá de color negro y sonará una melodía. Suelta todos los mandos y entrarás en un menú con selección de nivel.

• TRUCO PARA SALIR

EN CUANTO TE HAYAS VUELTO INVENCIBLE, atraviesa una de las puertas de entrada a un nivel y prueba este truco: da a la pausa y pulsa cuatro veces A, quita la pausa y saldrás directamente del nivel. Además, el poste de salida seguirá parpadeando aunque no hayas recogido todos los pingüinos.

• INVENCIBILIDAD



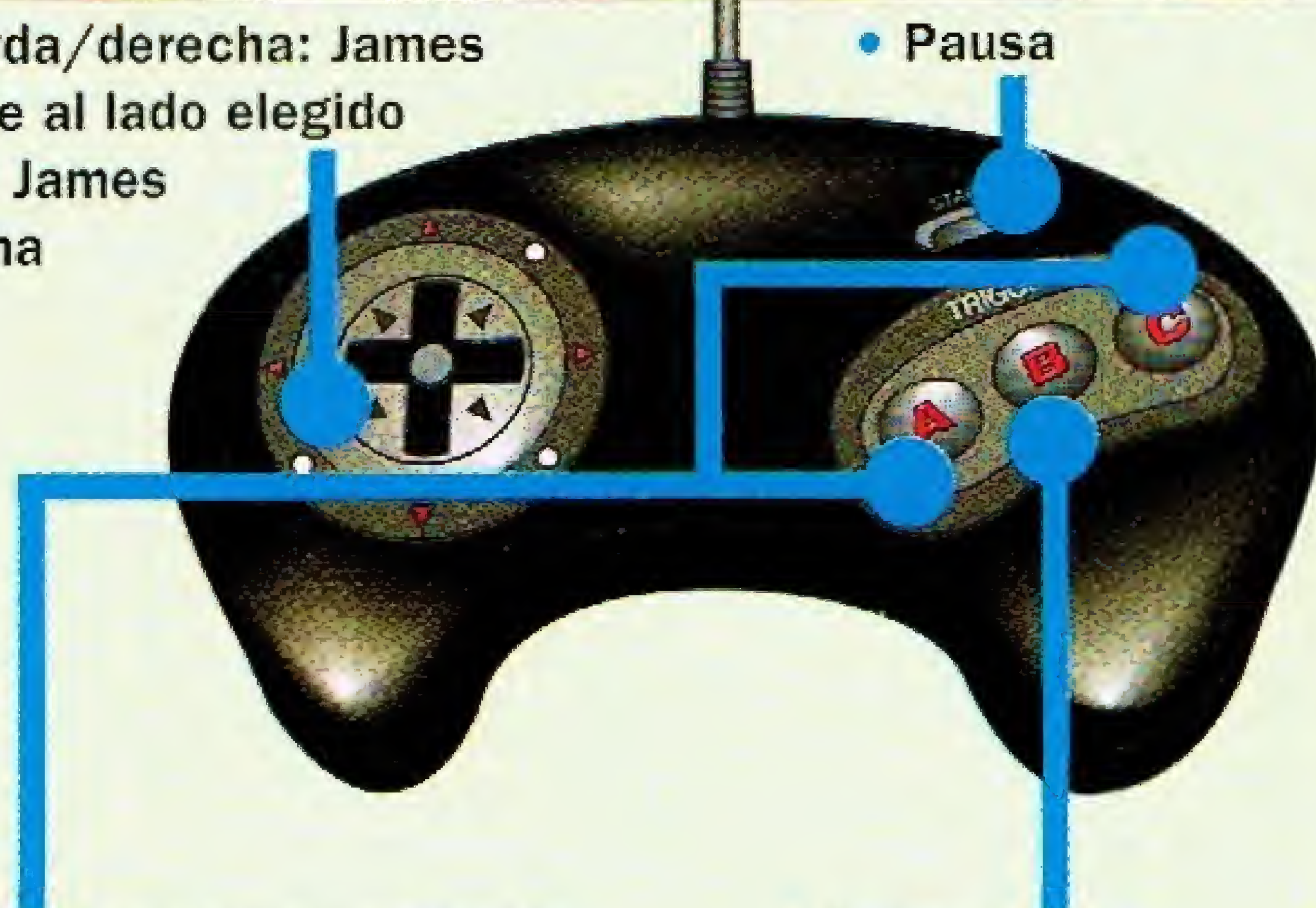
UNA VEZ DENTRO DE LA PARTIDA, sube directamente a la parte superior izquierda del castillo, cerca de donde se empieza el juego. Encontrarás una serie de objetos: un pastel, un martillo, una pequeña maqueta de la tierra, una manzana y un grifo. Si los coges todos por ese orden serás absolutamente invencible.

• VIDAS INFINITAS



ESTE TRUCO ES MUY PARECIDO. Cuando llegues al nivel del deporte, atraviesa dos grupos de pinchos hasta encontrar una pelota de tenis. Aquí hay algunos objetos que debes coger por este orden: labios, helado, violín, tierra y muñeco de nieve. Así conseguirás el don de la inmortalidad. ¿Qué más se puede pedir?

mandos del pad



JOE MONTANA 2
Sports Talk Football

¿Un juego de fútbol americano que habla contigo? De acuerdo, puede que no sea más que una novedad, pero tendrás que reconocer que es una buena idea para un juego genial...

Una clave correcta te puede llevar a la final sin tener que pasar todas las eliminatorias oficiales. Ya te hemos hecho la "labor sucia". Estas son las claves:.

Tu equipo	Partido de campeonato	Final Sega Bowl
San Francisco	ZABS5EBLII (contra NY)	ZABT5EBPII (contra BUFF)
Los Ángeles (A)	MABS54IDIA (contra BUFF)	MABT54IHIA (contra NY)
Philadelphia	UX3S54IHIA (contra NY)	UX3T54IHIA (contra KC)
Los Ángeles (N)	NAASAXXXKA (contra NY)	NAATAXXXKA (contra Miami)
Detroit	HPOSPVPCIE (contra NY)	HPOTPVPGIE (contra S Diego)

También puedes elaborar tus propias claves aplicando esta fórmula:
(equipo)00(fase)XXXXAX

EQUIPOS

A – Atlanta - Buffalo
B – Buffalo - New York Giants
C – Chicago - Los Angeles Raiders
D – Cincinnati - New York Giants
E – Cleveland - New York Giants
F – Dallas - Los Angeles Raiders
G – Denver - New York Giants
H – Detroit - Cincinnati
I – Green Bay - Cincinnati
J – Indianapolis - New York Giants
K – Kansas City - New York Giants
L – Houston - New York Giants
M – Los Angeles Raiders - New York Giants
N – Los Angeles Rams - Los Angeles Raiders
O – Miami - New York Giants
P – Minnesota - Cincinnati
Q – New Orleans - Buffalo
R – New England -. New York Giants
S – New York Giants - Cincinnati
T – New York Jets - New York Giants
U – Philadelphia - Kansas City
V – Phoenix - Cincinnati
W – Pittsburgh - New York Giants
X – San Diego - New York Giants
Y – Seattle - New York Giants
Z – San Francisco - Seattle
0 – Tampa Bay - LA Raiders
1 – Washington - Cincinnati

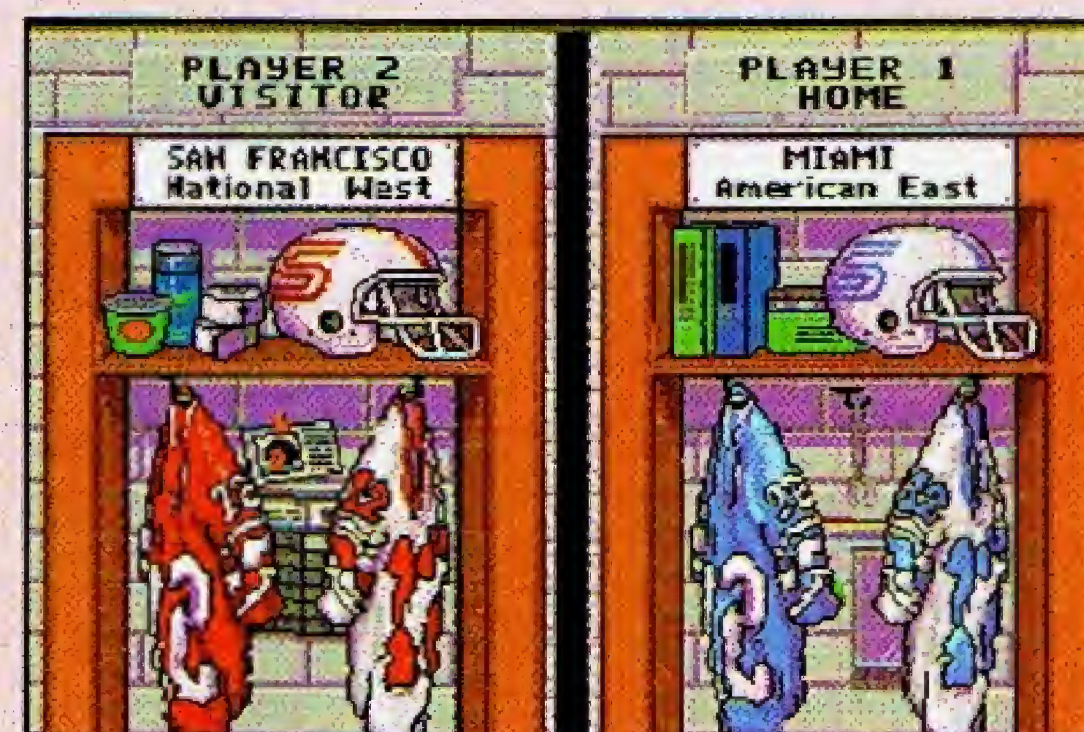
FASE FINAL

B – Semana 1
C – Semana 2
D – Semana 3
E – Semana 4
F – Semana 5
G – Semana 6
H – Semana 7
I – Semana 8
J – Semana 9
K – Semana 10
L – Semana 11
M – Semana 12
N – Semana 13
O – Semana 14
P – Semana 15
Q – Semana 16
R – Ronda 1 del playoff
S – Ronda 2 del playoff
T – Sega Bowl

Qué equipos elegir y cuáles evitar

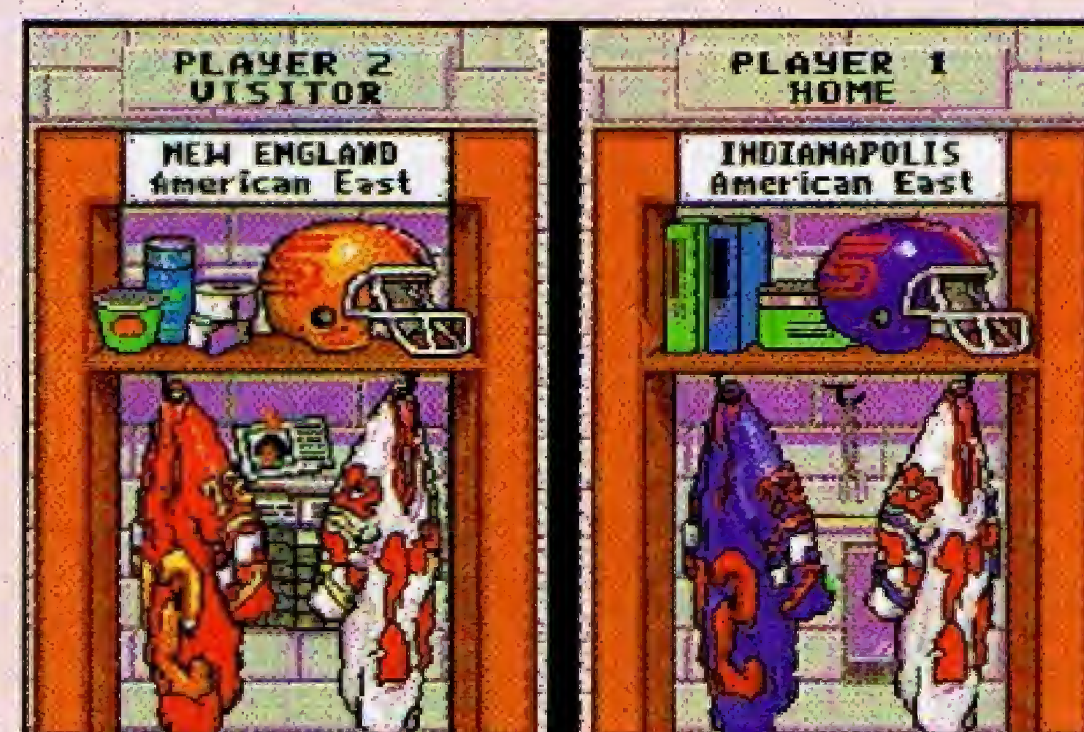
No todos los equipos a tu elección tienen el mismo nivel de juego. Al mejorar tu habilidad podrás elegir peores equipos, pero para los novatos será mejor jugar con la ventaja de un equipo más potente.

Buenos equipos



BUFFALO MIAMI NEW YORK (N) SAN FRANCISCO

Equipos flojos



INDIANAPOLIS NEW ENGLAND GREEN BAY TAMPA BAY

omo único rival serio de los dos cartuchos de John Madden Football, Joe Montana Football adopta una perspectiva de juego diferente acerca del deporte, según algunos, más apasionante del mundo. La visión lateral del campo hace más difícil el control de los jugadores y el cálculo de los lanzamientos, pero tiene la ventaja de ser la perspectiva preferida por la televisión, con lo que aumenta la sensación de realismo. Otra virtud técnica de Joe Montana es la manera cómo la cámara saca primeros planos de los jugadores en ciertas ocasiones.

mandos del pad

- **Arriba/abajo/izqda./derecha:** pasa de un equipo y de una división a otra y selecciona formaciones y jugadas en el menú
  Mueve al jugador que controlas en el juego
  Fija la dirección de la pelota en el saque de centro, intento de patada o "field goal"
- **Pausa,** pide tiempo muerto
- Ilumina opciones del menú
- Elige a las Superestrellas de la lista del Dream Team
- Acciona el medidor de patadas durante el juego
- Llama a los audibles antes del partido
- Elige un receptor
- Rompe un placaje
  Pasa a controlar al defensor más cercano a la pelota
- Pasa las páginas de la lista del Dream Team
- Permite al jugador tirarse en plancha o saltar en el juego

CONSEJOS

Una vez aprendidas las jugadas básicas, he aquí algunos consejos para potenciar a tu equipo.



• DEJA QUE LA CONSOLA TE HAGA EL TRABAJO SUCIO. Si no tocas ningún mando el "return" hará la jugada elegida. Si parece que le van a golpear, usa los mandos para controlarle.

• Al patear, cuando esté el balón en el aire, pulsa el botón B para elegir a un "upman", al que luego puedas utilizar para bloquear a los contrarios que se abalanzan sobre tu "return".

• AL SACAR DE CENTRO, elige a un jugador cercano a la línea de banda con la C. Patea el balón hacia allá y orienta el pad en la dirección de la pelota. El jugador elegido se adelantará a los demás y recorrerá el campo mucho más deprisa.

• PARA DAR UNA DE ELLAS elige cualquier jugada y elige a un jugador cercano a la línea de banda. Pulsa arriba o abajo hacia el jugador elegido. Presiona A y deja que el medidor de patadas suba y vuelva a la primera barra, y, luego, pulsa otra vez A. Cuando el círculo de recepción aparezca bajo un receptor, mueve al jugador elegido hacia él y lánzate en plancha.

Jugadas básicas

De acuerdo, ya sabemos que has elegido un equipo de bestiajos y te enfrentas a una panda de gallinas, pero eso no significa una victoria automática. Todavía tendrás que dejarte la piel en el campo. Eso está muy bien, pero ¿qué jugadas son las mejores?

1 ATAQUE

Jugadas en carrera

CUANDO ATRAPES LA PELOTA, pulsa abajo como si fueras a pasarla. Antes de que el "runner" se dé la vuelta para emprender la carrera, pulsa la A para cruzar el campo.

Jugadas de pase



NADA MÁS ATRAPAR LA PELOTA, retrocede lo suficiente para poder lanzarla sin apuros. Pulsa la B para elegir a un jugador que no esté marcado estrechamente. Cuando salga al espacio libre, mantén pulsada la A para lanzarle la pelota. Lo normal es que el receptor esté en una buena posición para cogerla, pero, si no, pulsa la B y le controlarás. Usa el pad de dirección para moverte hacia la pelota y pulsa la C para lanzarte a por ella. Si no lo haces muy deprisa, el receptor saltará sin coger la pelota.

2 DEFENSA

• NORMALMENTE, LA MEJOR formación es el "passing".

• Para hacer una jugada en carrera, lo mejor es ser un "linebacker" o un "cornerback". Si interpretas mal a tu rival y te encuentras ante una jugada de pase, suelta los mandos y tu jugador volverá a la defensa.

• No te lances al ataque desesperadamente antes de que se indique la jugada, si no quieres que el "quarterback" lance un pase a la zona que has abandonado.

• Si un pase se te va fuera, pulsa la B cuando la pelota esté en el aire y aparecerá un círculo alrededor de tu receptor (si no, sigue pulsando hasta que salga). Orienta el pad hacia el receptor y bloquea la pelota con la C.

• Cuando tenga intención de subir, el "quarterback" se moverá a la banda e iniciará la carrera. Elige al defensa más cercano pulsando la B. Intenta hacerle un placaje antes de que inicie la carrera, pero tendrás que ser bastante rápido para que no se zafe.



JOHN MADDEN FOOTBALL

Ponte las hombreras, coge el casco y entra en el campo para disputar el partido más feroz de tu vida. Los equipos aquí representados no son de la NFL, pero son de primera fila y tendrás que derrotarlos para llegar el Super Domingo a disputar la Super Bowl.

Cinco jugadas de ataque

Estas jugadas tienen las máximas posibilidades de otorgarte unas cuantas yardas de ventaja. Evidentemente, otros factores decisivos influirán en su éxito, como la formación defensiva del rival, las virtudes y defectos de tu equipo y la calidad del pase, pero meses de experiencia han servido para elegir estas cinco jugadas como las claves de un triunfo rotundo o, si no, de un éxito seguro.

1



Pase rápido cruzado

LLAMA AL "SNAP", retrocede dos pasos con el "quarterback", espera dos segundos y lanza la pelota a la izquierda, hacia el receptor A, justo antes de que éste llegue a la banda. En cuanto atrape la pelota, corre hacia arriba. Esta es una jugada fantástica que siempre te permitirá ganar al menos ocho yardas. Lo bueno del caso es que no hay ninguna posibilidad de que la pelota sea interceptada.

2



Arriba, abajo y fuera

UN DEFECTO DEL PROGRAMA ha hecho este pase infalible contra casi todas las formaciones defensivas. Llama al "snap", retrocede dos pasos con el "quarterback" y muévete un poco a la derecha. Espera dos segundos y lanza la pelota al receptor B. Estará en un espacio libre, al final de la línea de "melée" abierta, y podrá empezar a esprintar hacia la zona final.

3



Manos afuera

CON ESTO TE JUEGAS EL TODO POR EL TODO, pero el intento puede merecer la pena. Llama al "snap", activa las ventanas de tu receptor, deja al "quarterback" en el "pocket" y, en el último momento, antes de que te echen fuera del campo, esquiva a tu oponente y lanza la pelota al receptor A. Si el contrario ha contrarrestado tu jugada con una defensa "nickel" o "dime", busca la subida del "quarterback".

4



Rapidez cerca de la pantalla H.B.

ESTA ES TAL VEZ LA FORMACION ofensiva más útil de todas, por eso aparece dos veces en esta selección de jugadas. Llama al "snap", retrasa al "quarterback", házle dar dos pasos a la derecha y lanza rápidamente la pelota al receptor C. Ahora ve directamente a la línea de banda. Tu jugador estará protegido por tus "linebackers", lo que le permitirá hacer una carrera de al menos diez yardas.

5



Rapidez cerca de la pantalla H.B.

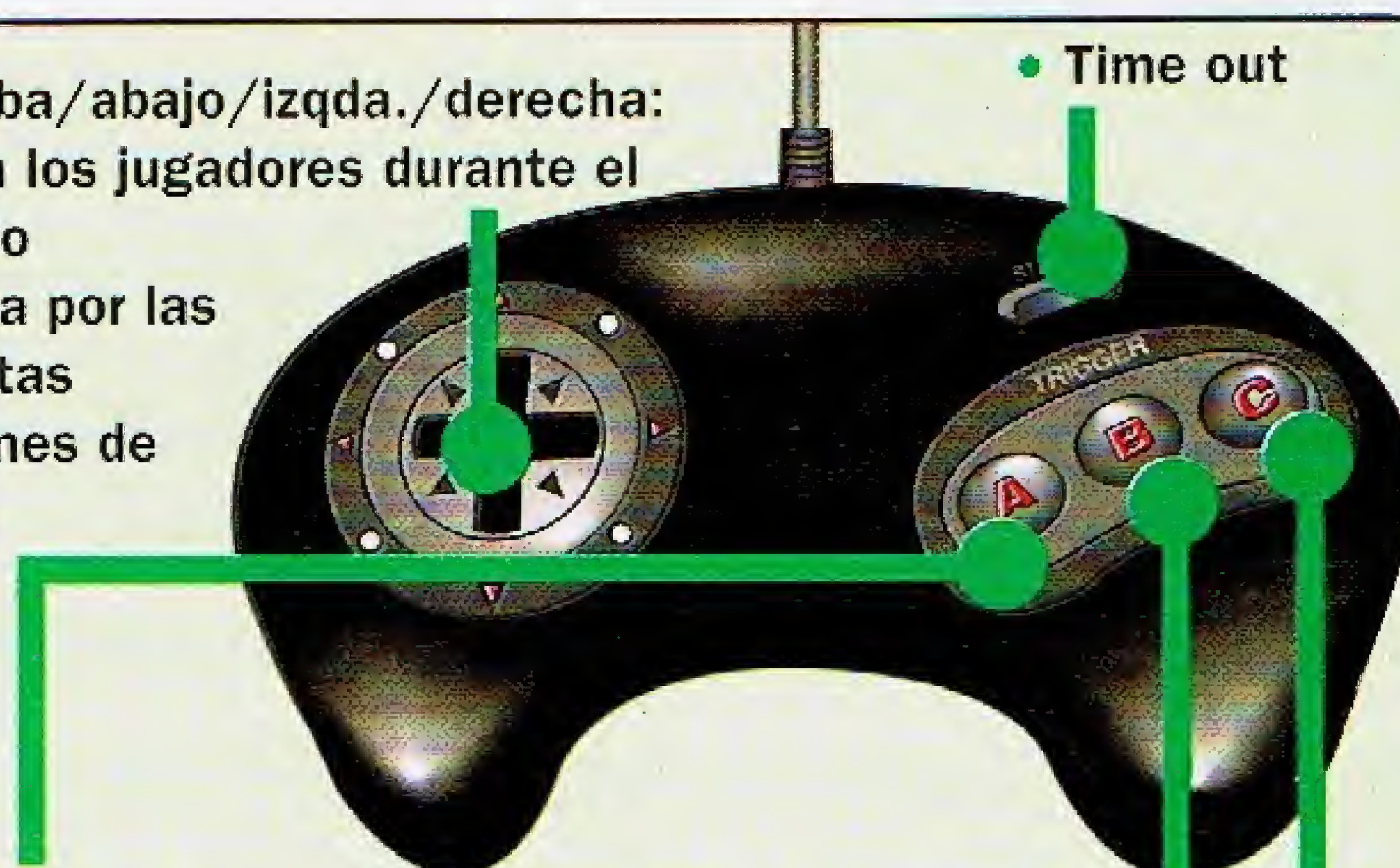
LA MISMA FORMACIÓN para una jugada completamente distinta. Si tu rival se acostumbra a que tu formación ofensiva de la pantalla H.B. lance la pelota a la derecha, intenta esta jugada de vez en cuando: espera la carrera hacia atrás para correr por la derecha y llama al "snap". Mueve a tu "quarterback" atrás y a la izquierda, y dale un paso largo al receptor A.



La perfección se consigue con la práctica. Esta es la clave del éxito en John Madden Football. Algunos equipos tienen virtudes y defectos propios que deberás explotar. Dicho ésto, hay unas jugadas más eficaces que otras, y son estas últimas en las que debes concentrarte.

Sin embargo, también es cierto que una buena defensa hace ganar la Super Bowl. Así pues, toma buena nota de las mejores jugadas defensivas. Si dominas ambas estrategias se puede decir que tienes la Super Bowl en el bolsillo.

mandos



- Arriba/abajo/izqda./derecha: guía a los jugadores durante el partido
- Pasa por las distintas opciones de juego
- Time out
- Se lanza en el ataque
- Placaje defensivo
- Deshace el placaje (en ataque)
- Cambia el control del jugador más cercano al balón (en defensa)
- Activa los mandos de pase (en el ataque)
- Levanta los brazos para cortar o desviar un pase (en defensa)

Trucos de John Madden

Las claves para entrar rápidamente en juego son:

Cuartos de final: **0465100**

Semifinales: **0075121 0076310 1111111 3333333**

Super Bowl: **0475121 0476314 0633253 0673125**

Si quieres jugar sobre nieve, introduce la clave: **5504500**

¡Vaya cinco defensas!

Obviamente, tendrás que adaptar tu formación defensiva a la estrategia de ataque de tu rival. Te harás una idea de lo que te espera cuando aparezca en pantalla la opción de tu rival. A poco que examines su repertorio de jugadas averiguarás su formación.

Su gama de jugadas se reduce a las tres que aparecen en pantalla cuando toma su última decisión.

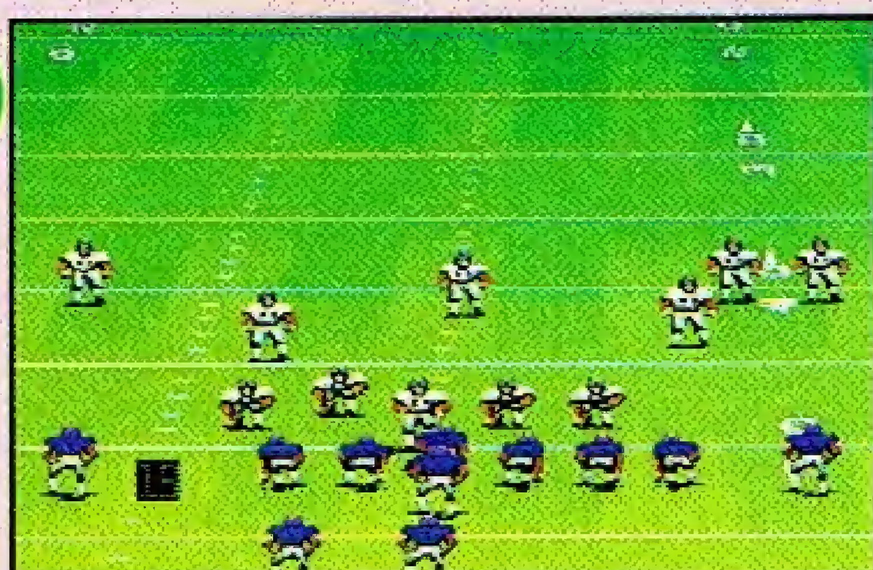
Nunca elijas tu formación defensiva hasta que se configure la estrategia ofensiva del rival. He aquí cinco formaciones que te cubrirán bien las espaldas.

1 Porrazo "nickel" y carrera

ESTA ES SENCILLAMENTE LA MEJOR DEFENSA de todas. Si sólo empleas esta estrategia a lo largo del juego puede que te baste para llevarte la palma.



2



Gran relámpago defensivo

NO HAY FORMA POSIBLE de traspasar esta formación defensiva siempre que te abalances rápidamente sobre el "quarterback" y le inmovilices los brazos. Serás débil en los flancos, pero invulnerable en el centro.

3



"Nickel" en toda la zona

FUNDAMENTALMENTE, esta es una variante de la formación de "porrazo y carrera". La defensa en toda la zona hace que dos jugadores retrocedan para taponar el "long bomb". Es un buen sistema defensivo, pero deja algún hueco.

4



Zona ancha 4-3

ES CASI LA ÚNICA JUGADA que puede contrarrestar el pase cruzado a la izquierda o el lanzamiento trasero a la derecha a media pantalla. Coloca algunos defensores en los flancos y asegúrate de impedir la subida por el centro del "quarterback".

5



Zona dos "dime" profunda

Intenta lanzar un "long bomb" para traspasar esta formación. Esta es una buena estrategia defensiva a largo plazo. Tampoco es nada mala para recuperar el pateo si estás temiendo una patada falsa.

JOHN MADDEN '92

Esta es la continuación de John Madden Football, pero no por ello deja de ser un juego completamente nuevo en todos sus elementos y, por supuesto, en todos los consejos y trucos ...

¡Fuera ese quarterback!

Llegar hasta el quarterback es la clave de una buena defensa. Aun en el caso de que no puedas expulsarlo del campo, si le haces fallar en el pase, tendrás muchas posibilidades de interceptar la pelota. He aquí las dos mejores maneras de llegar hasta él:

Por el centro

Usa esta táctica contra todas las formaciones de ataque excepto la Shotgun.

1



MANEJA al jugador que te mostramos y muévelo entremedias de los dos jugadores más cercanos, lo más próximo posible a la línea de melée abierta y sin incurrir en offside.

2



EN CUANTO el quarterback cante el snap, ábrete paso por la línea ofensiva y llega hasta él. Si crees que va a lanzar un pase, levanta las manos.

3



EN CUANTO lo tengas a tiro, dale duro al quarterback hasta hacerle pensar en dedicarse a un deporte más pacífico. ¡Qué vergüenza! ...

Dummy desde la banda

Esta táctica se usa contra la formación de ataque Shotgun.

1



LA FORMACIÓN SHOTGUN impide que haya rupturas por el centro. Saca al jugador que está a la izquierda de la línea de melée abierta por la parte exterior izquierda de la misma.

2



TAN PRONTO COMO el quarterback cante el snap, adelanta a tu jugador. El jugador ofensivo más próximo a él se moverá a la izquierda para cerrarle el paso.

3



PULSA INMEDIATAMENTE el botón B para pasar a manejar al jugador defensivo más cercano. Tendrá vía libre hasta el quarterback. ...

4



¡DURO CON ÉL! Dado que en la formación Shotgun el quarterback arranca desde detrás de la línea de melée abierta, tendrás que correr más, pero al menos podrás golpear la pelota.

Trucos especiales

Si llegas a la Superbowl tendrás como mínimo un 50 por ciento de posibilidades de alzarte con la victoria, al menos en teoría. He aquí un montón de finales de Superbowl para que puedas hincarles el diente. Elige equipo, introduce la clave y ¡a por ellos!

DGTZ1M17	Buffalo vs San Francisco
DWGJLVCM	Chigago vs Oakland
DY9YM8VX	San Francisco vs Buffalo
DNC6H6TB	Philadelphia vs Oakland
DY93VL51	San Francisco vs New Jersey
CZSCM6JD	Washington vs Buffalo
CGYXR8TL	New York vs Houston
DV947JDD	Detroit vs Indianapolis
CDN9NPXC	Houston vs Philadelphia
BHYV5BR1	Kansas vs Los Angeles



Las novedades de esta continuación de John Madden Football son en gran medida más aparentes que profundas, pero unos cuantos aspectos del juego han sido mejorados y las jugadas en carrera han sido reforzadas para perfeccionar el repertorio de movimientos ofensivos. Prueba las nuevas jugadas, pero ten en cuenta que las cinco mejores de la versión anterior siguen valiendo en ésta.

Ya no es tan conveniente andar moviendo continuamente al quarterback, puesto que las lesiones forman parte del juego,. pero, por otra parte, esto es una buena noticia para los defensores, ya que aumentan sus posibilidades de expulsarlo del campo. Merece la pena practicar estas jugadas, y aquí te enseñamos la mejora forma de hacerlo.

Aperturas

Son arriesgadas (puedes dar al equipo contrario una ventaja de 40 yardas para el contraataque), pero merecen la pena si vas perdiendo por mucho al final de un partido. Lógicamente, unos equipos realizan mejor esta jugada que otros, pero el mejor es, sin duda, Denver, que casi siempre la hace a las mil maravillas.

1



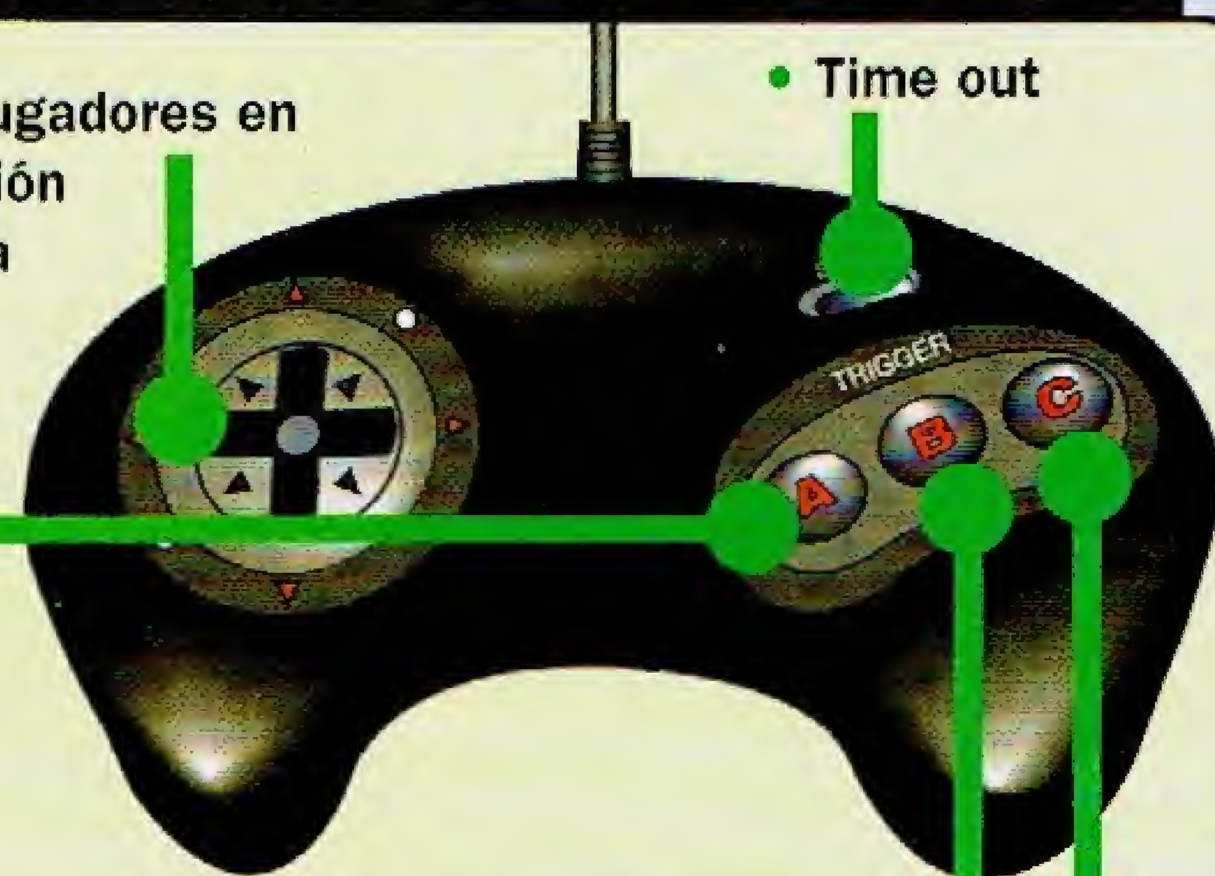
ANTES DE PATEAR para tu equipo (el público espera una jugada ganadora), pulsa el botón A y mueve a tu grupo a la derecha. Eso no está mal, pero ahora viene lo más difícil.

2



PULSA SOLO UNA VEZ LA C para patear (no la vuelvas a pulsar) y presiona derecha para lanzar el balón a tu equipo. Si tienes suerte, uno de tus jugadores cogerá la pelota, cambiará la perspectiva de juego y volverás al ataque.

mandos



¡Bloquea la patada!

Debido a un error de programación, los puntos extra de bloqueo no se incluyeron en John Madden Football, pero en John Madden '92, los bloqueos, las transformaciones, los goles de campo y las patadas son, además de posibles, esenciales si juegas con uno de los mejores equipos. Así podrás realizarlos:



Puntos extra

Mueve al jugador que te enseñamos junto a la línea de melée abierta, entre los dos jugadores ofensivos más cercanos, y ¡arriba las manos!



Patadas

Quédate en el sitio que te mostramos. Cuando el quarterback cante "snap", corre, y, en la distancia del bloqueo, alza los brazos y roba la pelota.



Goles de campo

Según si el contrario está frente a la portería o a una banda, prepara a uno de tus jugadores para romper la línea ofensiva entre los postes y la pelota.

LEMMINGS

Tratándose de uno de los mejores y más difíciles programas de inteligencia, dominar este juego te puede llevar años, pero no te preocupes, que aquí estamos para ayudarte ...



Los lemmings son unas criaturas bastante estúpidas, pero con tu ayuda podrán realizar auténticas hazañas en su lucha por la supervivencia.

Efectivamente, al margen de lo difícil que pueda parecer cada prueba, siempre hay una solución. Sólo es cuestión de encontrarla. No podemos explicar aquí los 180 niveles del juego, pero sí darte todas las claves y algo más ...

Claves para pasar de nivel

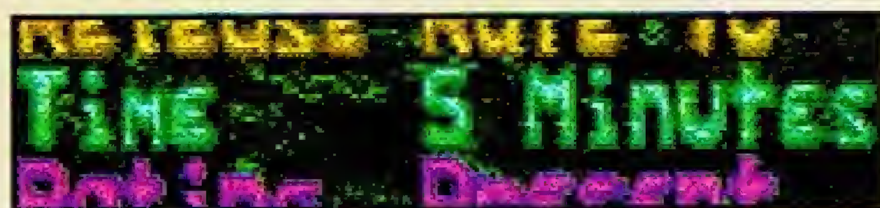
¿Se te atraganta un nivel? ¿O es que te parece demasiado fácil y quieres poner a prueba tu inteligencia? He aquí las claves que te permitirán pasar de nivel. Simplemente, introdúcelas en la pantalla correspondiente, y ya está ...

	FUN		TRICKY		TAXING		MAYHEM		PRESENT		SUNSOFT	
	UK	US	UK	US	UK	US	UK	US	UK	US	UK	US
1.	RXBGD	ROPMW	FPBMD	LPPZM	FZBMD	XPPWM	SQBMD	RQPZM	GTRSE	BEONR	HLDCW	VEOQR
2.	WQHMN	NSHNU	XMJWF	NWHQN	GDHKP	PUHZU	HZJSG	XXHQN	ZXLYG	NIQQZ	BVLJY	JOQHS
3.	TXBGD	TPOWM	DZBJF	ZPPLN	JLBDF	PQPIN	SFBKF	RTPLN	YJDTW	PHOZR	NPDQZ	POOMT
4.	YQHMN	PSHNU	WXJSG	TWHQN	KHHKP	TWHZU	QDJTG	BHHBP	KRLQK	VRRAB	HRMZB	VXQRT
5.	LNBJM	HNPPQ	ZPBLN	ROPER	BFBGN	PRFBR	VKBCR	DZFOS	XRFMJ	ZOOCX	MTFPK	JQORX
6.	OGHPW	DRHGY	SNJVP	PXHJR	HMJCB	BCIDA	KMJMS	FIHUS	DWLPT	LTRFF	GWMYL	BIQOV
7.	NNBJM	JNFPQ	YSBLN	BRPER	KTBWQ	LYFLS	VYBYR	DCFBT	CHFKK	DSOOX	SBFFF	ZDOJV
8.	SGHPW	FRHGY	RRJVP	VXHJR	LQJCB	PEIDA	SXJJT	FLHGT	NZLDP	TERXC	MLMLH	JLQAW
9.	BYBGD	ZOFWM	RDBKF	VSPLN	YHBVH	NCFTO	PNBXJ	JGPIP	XVDWV	ZEONR	NBDZW	VIOCS
10.	GRHMN	VSHNU	KCJTG	BGIIP	ZLHXS	VGHWW	JMJWF	TVHEN	DZLYG	LJQQZ	MPMZB	NYQRT
11.	DYBGD	BPFWM	VSBZH	NZFVO	CTBRJ	FDFFP	TRBMD	NRPZH	CLDTW	DIOZR	TFFNB	PSOYT
12.	JRHMN	XSHNU	NRJKK	HGHBP	DQHXS	JJHWW	RQJWF	TYHQN	NSLQK	TSRAB	NHMXC	VBQEU
13.	VNBJM	PNFPQ	RJBCR	PYFOS	VMBTR	PEPYS	RSBLN	VQFER	BTFMJ	XPOCX	DFFHF	ROOKV
14.	ZGHPW	LRHGY	KHJMS	DHHUS	BGHPW	RQHGY	GVSVP	XZHJR	HXLPT	JURFF	XHMRG	IYQBW
15.	XNBJM	RNFPQ	QMBCR	PAPPS	DNBJM	DNFPQ	WLBCR	ZZFOS	GJFKK	BTOOX	FYFDG	DUOWV
16.	CHHPW	NRHGY	JLJMS	JHHUS	FKHPW	FTHGY	TKSMS	BJHUS	XHLHP	VRRYC	DMMFL	RHQMX
17.	BCBJD	JIFXM	YZBBJ	LVPWO	JFBJD	PKPXM	GDBCV	HXPWO	XGDBW	DLOPR	VFDVZ	FYOOT
18.	GVHNN	PMNOU	RYSLK	NCHOP	KJHLP	NORAV	VMJJL	NEHOP	DLLDH	PPQSZ	PPMBD	THQGU
19.	DCBJD	LIFXM	XLBYJ	ZVPIP	MQBFF	XKFJN	GSBYJ	HAPJP	CHDXW	HOOBS	BVDGW	ZJOSR
20.	JVHNN	HMHOU	QKJJL	TCHOP	NMHLP	BRHAV	DRJJL	VBHHN	NDLVK	XYRCB	VWLQX	FTQXR
21.	VTBKM	ZGFQQ	TBBBS	RUFBT	FKBHN	XLFCR	PPBSM	XTFUQ	BFFRJ	BWOEX	ZYFFG	TLOXV
22.	ZKHQW	VKHHY	MZJKT	PDHHT	LRJDB	JWIDA	DRSLP	ZCHAR	HJLTT	NARIF	TBMQH	LBQNX
23.	XRBKM	BHFQQ	SFBBS	BXFBT	NYBXQ	TSFMS	PDBQN	XWFGR	GTFNK	PZOQX	GWFWJ	JXOHX
24.	CLHQV	XKHHY	LDJLT	VDHHT	PVJDB	XYIDA	MCJZP	ZFHMR	RMLJP	VLRZC	ZFMDM	TEQZX
25.	LCBJD	RIFXM	LQBYJ	VYFIP	CNBWH	VWFTO	JSBNF	DBFON	BJDBW	BHOPR	BWFRB	FCOBU
26.	QVHNN	NMHOU	OPJJK	BOHFN	DRHYS	DBHXW	CGJPK	NOHDP	HMLDH	NQQSZ	XYLNX	PXHNC
27.	NCBJD	TIFXM	PQBND	NHPAN	BYBSJ	NXFFP	NLBFJ	HKPYO	GXDXW	FPOBS	FQDBX	RRKUC
28.	SVHNN	PMHOU	HPJXF	HOHPN	HVHYS	RDHXW	LKJPK	NRHPP	RFLVK	VZHCB	YRLLY	XAMAD
29.	FSBKM	HHPQQ	LGBQM	FGPTQ	YRBVR	NYPYS	LMBDS	PJFDT	FGFRJ	ZWCEX	JYFTJ	PZKXH
30.	KLHQM	DLHHY	DFJZN	DPHYQ	LRHSW	DXHIY	ZNJNT	RSHIT	LKLTT	LBRIF	CBMFI	DJHPI

Una de consejos

En este juego no hay reglas, tendrás que valerte sólo de tu inteligencia para superar los obstáculos. Tal vez no hayas pensado nunca en las técnicas de juego que aquí te descubrimos, pero ellas pueden marcar la diferencia entre superar o atascarse en un nivel.

1 FÍJATE SIEMPRE en el tiempo que tienes para completar cada nivel. La dificultad de algunos está solo en realizar una serie de maniobras en un corto espacio de tiempo.



2 CALCULA EXACTAMENTE cuántos lemmings puedes perder como máximo. Si tienes que rescatar al 80 por ciento de 80, eso significa que sólo puedes perder un máximo de 16. Este cálculo te permitirá elaborar tu estrategia.



3 CADA CONSTRUCTOR COLOCA 12 bloques por obra. Sabiendo ésto podrás averiguar cuándo tienes que volver a ponerle en marcha.



4 

SI TIENES QUE salvar un peligroso abismo de una anchura de poco más de dos puentes, espera un instante en cuanto un constructor se haya encogido de hombros después de su tarea, y ponle en marcha otra vez. De esa forma dará dos pasos hacia su objetivo y podrá cubrir la distancia necesaria para construir el puente.

5 A VECES PUEDES usar los lemmings explosivos en lugar de los constructores o demoledores para salvar un muro, un techo o una columna.





6 ¿ESOS OBSTÁCULOS son inamovibles? No necesariamente. Si excavas en diagonal por debajo de ellos podrás hacer que se derrumben. Entonces los lemmings podrán atravesarlos y unirse a sus compañeros.



7 

NO TE OLVIDES de aumentar el índice de caída de los lemmings cuando tengas apuros de tiempo, y haz que vayan más despacio si tienes que elegir a alguno para una tarea determinada.

8 

USA LA PAUSA entre cada dos órdenes que des.

Esto no te impedirá mover el cursor por el escenario para ver qué tienes que hacer a continuación.

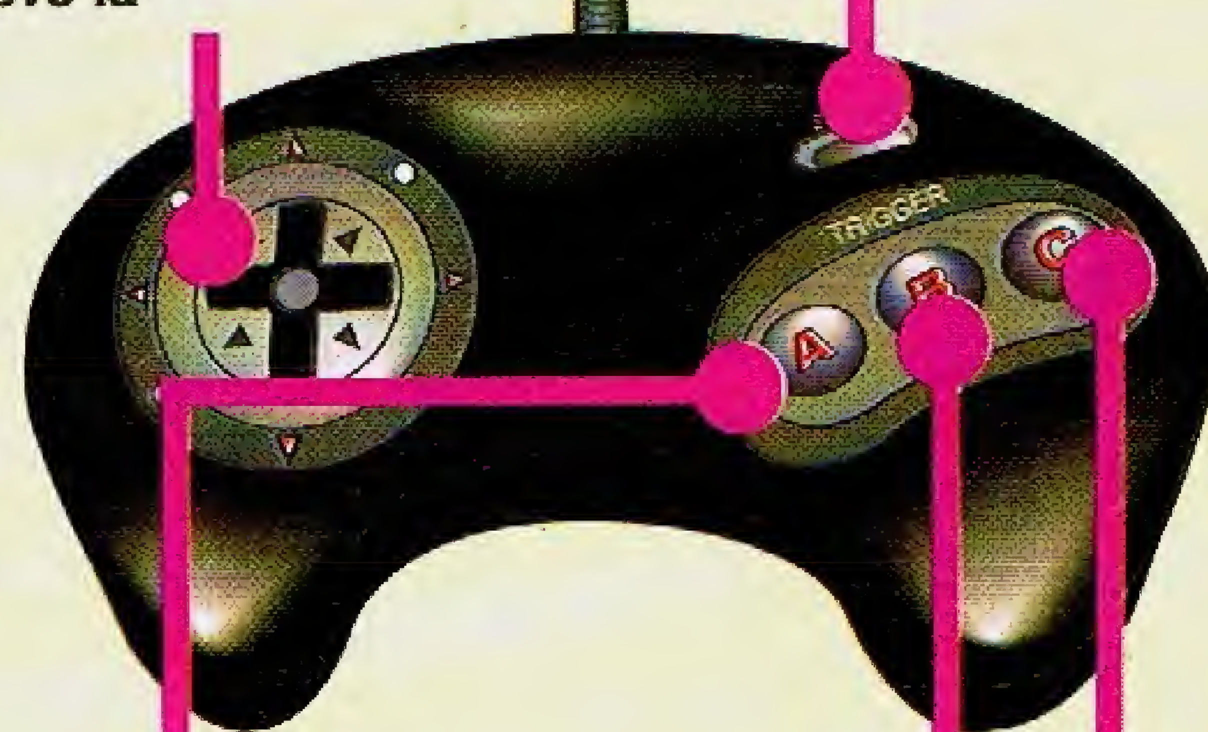
9 

HACER QUE UN LEMMING camine en dirección contraria a la que lleva inicialmente es, muchas veces, la clave de un nivel. Intenta hacer que cave en vertical hacia abajo y, después, conviértelo en un constructor tras un par de paladas.



mandos del pad

- **Arriba/abajo/izquierda/derecha: mueve la retícula por el escenario**
- **Pausa**



- **Cuando se pulsa con el pad de dirección, mueve la pantalla**
- **Cuando se pulsa con el pad de dirección hacia abajo, pasa de una opción a otra por la parte inferior de la pantalla**
- **Hace que el Lemming que hay debajo de la retícula se ponga a hacer la tarea seleccionada**
- **Pulsando A, B y C a la vez se sale del nivel y se vuelve a la pantalla de presentación del mismo**

MIGHT & MAGIC

No hay muchos juegos que ofrezcan más que Might and Magic. Se trata de una combinación de fuerza bruta e inteligencia para derrotar a tus enemigos en un sorprendente juego de rol.



l mundo de Cron está sumido en el caos, con diferentes facciones que luchan por el poder, y ninguna de ellas abriga buenas intenciones. Tú y tu equipo de intrépidos aventureros estáis encargados de devolver la paz y el orden a esta tierra. En tu camino te encontrarás con los personajes más extraños que puedas imaginar, y no todos ellos te quieren dar los buenos días (más bien ninguno). Así pues, ponte en marcha ya.

VARIOS OBJETIVOS

Might and Magic es como dos juegos en uno. Lo primero que tienes que hacer es entrenar a tu equipo para potenciar todas sus cualidades. Necesitas un grupo de Rambos que arrasen con todo, y eso es lo que van a tener que hacer. Cuando tu equipo esté suficientemente aguerrido, podrás afrontar tu misión. Aquí te aconsejamos sobre las acciones que tendrás que realizar para cumplirla.

ACUMULANDO FUERZAS

1 EMPIEZA LA PARTIDA con los personajes que te ofrece el juego. Te encontrarás en la Posada de Middlegate. Lo mejor es usarla como punto de referencia para salvar el juego. Tuerce a la izquierda y da un paso al oeste, luego vuelve a girar a la izquierda y estarás frente a la pared. Da un paso al sur y ¡atravesarás la pared! Dobla a la izquierda y da dos pasos para entablar tu primer combate. Derrota a tus enemigos y explora la zona en busca de un arca. El ladrón puede detectar y deshacer cualquier trampa. Ahora vuelve a la posada y deja descansar a tu equipo. Luego salva el juego. Repite la operación varias veces para foguear a tu grupo. Ármate de paciencia, puesto que vale la pena repetir la acción infinidad de veces con tal de prepararte bien.

2 Visita frecuentemente la zona de entrenamiento de 10,7 para ganar niveles extra.

3 Te encontrarás con muchas misiones que puedes realizar pero que no influyen en el resultado final del juego: desde la matanza de zombies en la misión de la Palanca Roja hasta la busca de copas de oro. Cada vez encontrarás más. Derrota a los Cuisanauts para conseguir puntos de mega experiencia. Prueba con cualquier cosa que veas.

AL RESCATE DE LOS OBISPOS

RESCATAR A LOS OBISPOS PERDIDOS DE CRON es una excelente manera de adiestrar a tu equipo, así que toma buena nota.

1 A estas alturas tu equipo ya es bastante fuerte. Antes de buscar a un obispo, conquista la triple corona de su color. Para conseguirlo compra tres billetes de colores y compite en todos los escenarios de las ciudades.

2 Comprale la llave roja al cerrajero de Vulcania. El herrero de Vulcania tiene los billetes de la triple corona. El obispo rojo está en el Castillo de Hillstone, justamente en la habitación roja situada en 11,4.



3 En Middlegate, el herrero te venderá los billetes verdes de la triple corona. Ese mismo personaje tiene la llave verde. El obispo de ese color está en el Castillo de Woodhaven, en la sala verde de 10,6.

4 Ve a Sansobar y consigue la llave amarilla del herrero, que nuevamente tiene los billetes de la triple corona. El obispo amarillo está preso en Pinehurst, en la sala amarilla de 13,4.

5 Y ahora viene lo más difícil: el obispo negro. Ve a Atlantium y consigue la llave del cerrajero y los billetes del herrero. El obispo negro está preso en el Palacio Real de Luxus, en la sala negra de 14,14.

ARTEFACTOS CON MUCHA MAÑA

TIENES QUE ENCONTRAR CUATRO ARTEFACTOS para conseguir el orbe elemental.

1 El primero es el N-19 Capitor. Está escondido en la Castillo de Hillstone, en la posición 3,13.

2 El siguiente es el M-27 Radicon, que está en el Castillo de Woodhaven, en la posición 2,11.

3 Ahora vuelve al Palacio Real de Luxus y dirígete a la posición 0,6, donde verás a la princesa jugando con el Todilor. Quítaselo (¿es que no sabe que no es un juguete?).

4 Por último, tienes que conseguir el J-26 Fluxor, que está en el Castillo de Pinehurst, en la posición 7,6.

ES LA HORA DE SHERMAN

PARA ACABAR COMPLETAMENTE MIGHT AND MAGIC tendrás que viajar en el tiempo. Lord Peabody controla una máquina del tiempo, pero antes tienes que hacerle un favor.

1 Entra en el Castillo de Pinehurst y ve al oeste. Da cinco pasos en esa dirección, otros cinco al sur y seis al oeste. Entra en la sala del trono.

2 Cuando Peabody te asigne la misión, sal del castillo y dirígete a la zona B4. Ahora ve a la posición 10,1. Tendrás que usar el orbe teletransportador o el hechizo para cruzar el agua.

3 Los nativos de esta isla son muy crueles, por lo que tu equipo tendrá que ir bien fortalecido para llevar a cabo su misión.

4 Ahora dirígete a la Posada Carriage, en Atlantium, para recoger a Sherman y su amigo. A continuación, vuelve al Castillo de Pinehurst y usa la máquina.

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON

AHORA YA TIENES LOS ARTEFACTOS INFORMÁTICOS y con la máquina del tiempo podrás recoger los discos elementales.

1 Usa el aparato para viajar a la era 8. Ve al Castillo de Xabran en la zona C2. El Disco Terrestre está situado en 6,2.

2 Para conseguirlo, da un paso al este, salta, otro paso al sur, otro al oeste, dos al sur, uno al este, otro al sur, atraviesa la pared del este, da tres pasos en esa dirección, otros tres al sur, atraviesa la pared al oeste, da un paso en esa dirección, dos al norte, uno al este y dos al sur. Ahora ya puedes conseguir el Disco Terrestre.

3 Desde allí vuelve por el mismo camino a 7,2. Ahora ve al este. Teletranspórtate siete pasos, da otro al este y dos al sur. Ahora podrás coger el Disco Acuático.

4 Ve al norte hasta que veas una pared, teletranspórtate ocho pasos al norte y sigue en esa dirección hasta encontrar el Disco Aéreo.

5 Desde allí da dos pasos al oeste, teletranspórtate seis al oeste, dos al sur, atraviesa la pared al oeste, da un paso en esa dirección, otro al norte y atraviesa la pared al este. Ahora ya tienes el Disco de Fuego.

TALONES ELEMENTALES

1 VE A LA ZONA A1, POSICIÓN 0,15 y lanza el Hechizo de la Transmutación Aérea. Ahora da 12 pasos al sur, 11 al este y cuatro al norte. Tendrás un solo enfrentamiento en 11,6, pero deberás ser capaz de superarlo. Entonces conseguirás el Talón Aéreo.

2 Ve a E4, posición 15,0 y lanza el Hechizo de la Transmutación Terrestre. Luego da diez pasos al norte, cuatro al oeste, dos al sur y, otra vez, tres al oeste. Tendrás un enfrentamiento y conseguirás el Talón Terrestre.

3 Ve a E1, posición 15,15 y lanza el Hechizo de la Transmutación del Fuego. Luego da diez pasos al oeste y otros tantos al sur para conseguir el Talón de Fuego.

4 Ve a la zona A4, posición 0,0, y lanza el Hechizo de la Transmutación Acuática. Da diez pasos al este y luego al oeste. Tras un encuentro tendrás el Talón Acuático.



LAS MISIONES PLUS DE LOS JURADOS

EN TODAS LAS MISIONES PLUS ocurre que sólo el miembro del equipo y el ladrón pueden afrontar el último desafío. Asegúrate de dejar a otros miembros del equipo y Mercenarios en la Posada de Middlegate. En cuanto un miembro haya completado su misión deberá ir al Monte Fairview para recibir su recompensa.

1 Para cumplir su Misión Plus el caballero deberá enfrentarse y derrotar al Caballero del Terror, que le espera en B3, posición 5,14. Para enfrentarte a él sólo podrá haber caballeros y ladrones en tu equipo.

2 El Hechicero debe dirigirse a la Isla de los Ancianos, en B3, 4,15. Hay dos mazmorras en los extremos de la misma, y cada una de ellas tiene un brujo al que hay que liberar de su éxtasis.

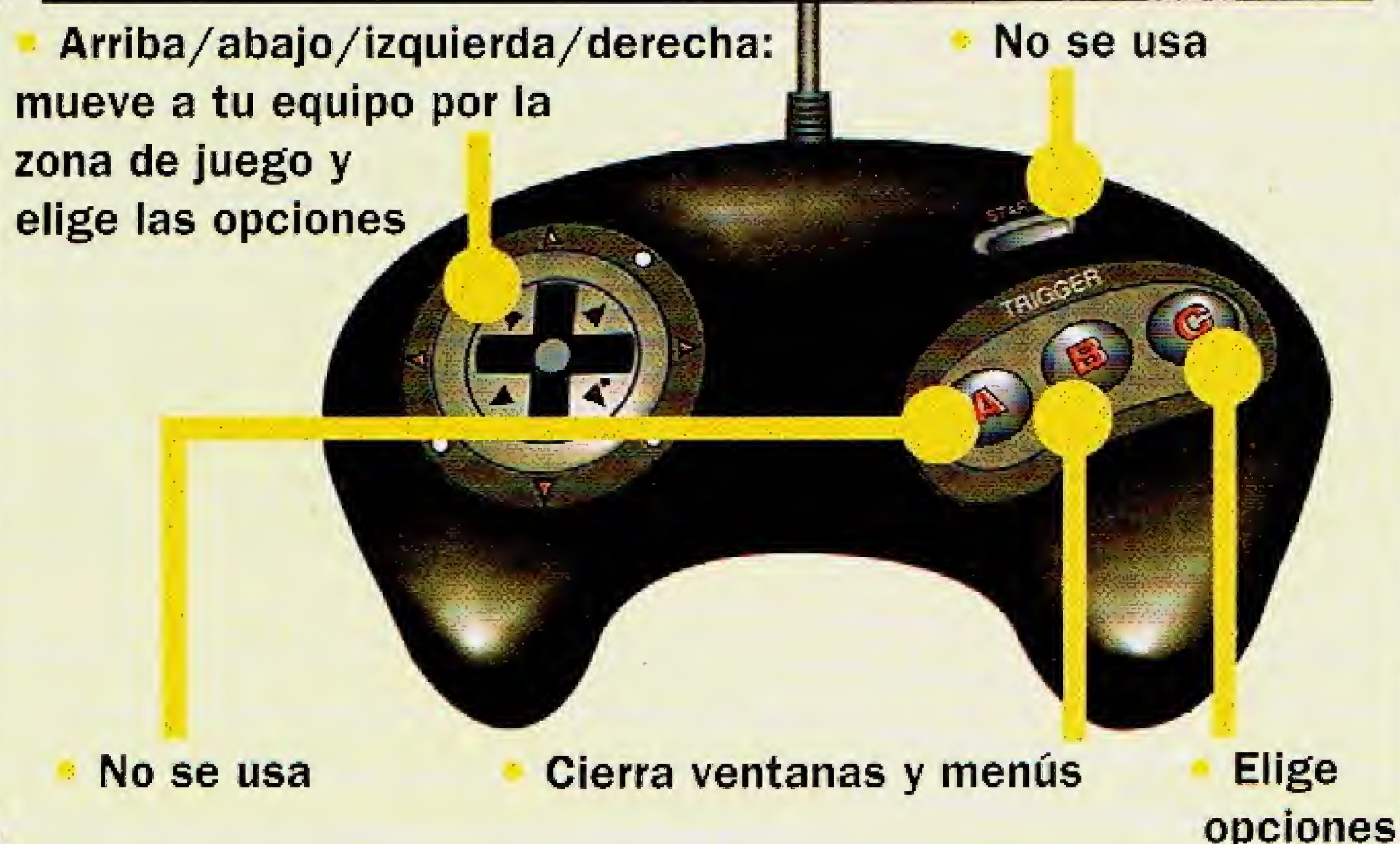
3 El Paladín debe vencer al Dragón de la Escarcha, que está en C3, en la Caverna del Bosque

4 El Arquero debe usar todo su ingenio contra el Barón Wilfrey en B2, 11,2.

5 El Clérigo tiene que buscar y reunificar a Corak con su alma. El Alma está en C1, posición 10,15. El cuerpo está en C2, en la Cueva de Corak. El Clérigo debe conseguir el Pase "Admit 8" de la Caverna que hay debajo de Sansobar. También será muy útil en esta fase el Hechizo de la Palabra Sagrada.



mandos del pad



EL SEÑOR DE LAS MISIONES

EN CRON HAY TRES SEÑORES que te asignan misiones. Deberás tener a un cruzado en tu equipo para cumplirlas.

1 Lord Haart está en B1, posición 5,5. Para ayudarle tienes que encontrar dos viejas reliquias. La Larga está en el siglo siete, en E2, 4,5. Para llegar allí tendrás que usar la máquina del tiempo de Peabody. Derrótale y conseguirás la Tela del Lomo. Viaja ahora al siglo seis para luchar con Spaz Twit, que está en A1, posición 11,3. Derrótale y vuelve al encuentro de Lord Haart.

2 Lord Hoardall quiere recuperar tres espadas. La Espada del Valor está en A2, posición 11,2. La Espada del Honor está en D4, posición 14,11. La Espada Noble está en D1, posición 0,8. Consíguelas y vuelve al encuentro de Hoardall.

3 Lord Slayer está en el Castillo de Hillstone, en la posición 5,2. Hazle una visita.

EL ORBE ELEMENTAL

1 VE A D4, POSICIÓN 3,7, para entrar en la Caverna de la Bruma del Amanecer.

2 El orbe está situado en 10,15, pero hay una pared secreta que te lleva hacia él en 7,12. Ten cuidado, está fuertemente vigilada. Asegúrate de que tienes los cuatro artefactos antes de intentar coger el orbe.

3 Coge el orbe y ve a la salida de la caverna. Cuando el orbe se niegue a salir, dáselo a uno de los mercenarios, que no deberá haber cumplido ninguna Misión Plus, y despídete de él. Volverá a la posada con el orbe. Entonces el resto de tu equipo podrá salir en dirección a Middlegate para reunirse con el poseedor del orbe.

REINA LAMANDA

CUANDO HAYAS CUMPLIDO LAS MISIONES DEL JURADO y hayas conquistado una triple corona negra, visita a la Reina Lamanda, que está en el Palacio Real de Luxus. Convertirá a uno de tus aventureros en su Favorito.

EN MARCHA CON EL FAVORITO ...

1 AHORA QUE EN TU EQUIPO HAY UN FAVORITO podrás afrontar la última misión. Ve a la Caverna del Lago Cuadrado, en C2, posición 10,7. Para llegar allí tendrás que usar el hechizo para andar sobre el agua o el teletransportador.

2 La contraseña que pediste en la posición 15,15 te la va a dar el Rey Kalohn en el Palacio Real de Luxus, en cuanto hayas cambiado el curso de la historia.

3 Al dar la contraseña ya estás a punto de acabar el juego, pero todavía hay algo que debes hacer. Te darán una pantalla, que en su parte superior tiene un mensaje en clave. Cuando lo hayas descifrado, lo cual es bastante fácil, tendrás que cifrar la palabra PREAMBLE usando la misma clave para acabar el juego. Entonces podrás volver a la Pensión de Middlegate, con la satisfacción de haber salvado al mundo.

4 El mensaje en clave es: WE THE PEOPLE OF TERRA, IN ORDER TO FORM A MORE PERFECT UNION, ESTABLISH JUSTICE, INSURE DOMESTIC TRANQUILITY, PROVIDE FOR THE COMMON DEFENSE.

Mr. Big y su banda de terroristas a sueldo están secuestrando a todos los niños del mundo. Sólo hay un hombre que puede liberarlos: Michael Jackson.

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER



Concebido, imaginado y programado por el mismo protagonista (en parte, puesto que Sega aportó su propia labor), Michael Jackson's Moonwalker es un juego de plataformas diferente. Michael no anda, se pavonea. No se vuelve, gira sobre sí mismo. No mata a sus enemigos, los hechiza o baila ante ellos para someterlos. Michael lucha contra los bandidos de Mr. Big. Estos tipejos son duros y numerosos, pero Michael tiene cinco armas diferentes a su disposición (echa un vistazo al recuadro "Mata sin hacer daño" para comprobarlo). El objetivo del juego es rescatar a todos los niños escondidos en cada uno de los seis niveles. En la primera fase (hay que completar tres niveles en cada una), la tarea se hace por eliminación: ponte a abrir todas las puertas y, al final, encontrarás a todos los niños, pero las cosas se complican pronto, en cuanto los niños se esconden en sitios más oscuros. "Abre" todos los objetos y descubrirás la verdad.

MATA SIN HACER DAÑO

Michael tiene cinco técnicas de ataque. He aquí cuándo y qué debes usar:

LA MAGIA emana de los dedos de Michael cuando pulsas el botón de fuego, esto es, cuando tienes suficiente energía. No olvides que Michael puede disparar hacia arriba si mantienes pulsado arriba y B. Si, por el contrario, tu energía baja a un nivel alarmante tendrás que recurrir a...

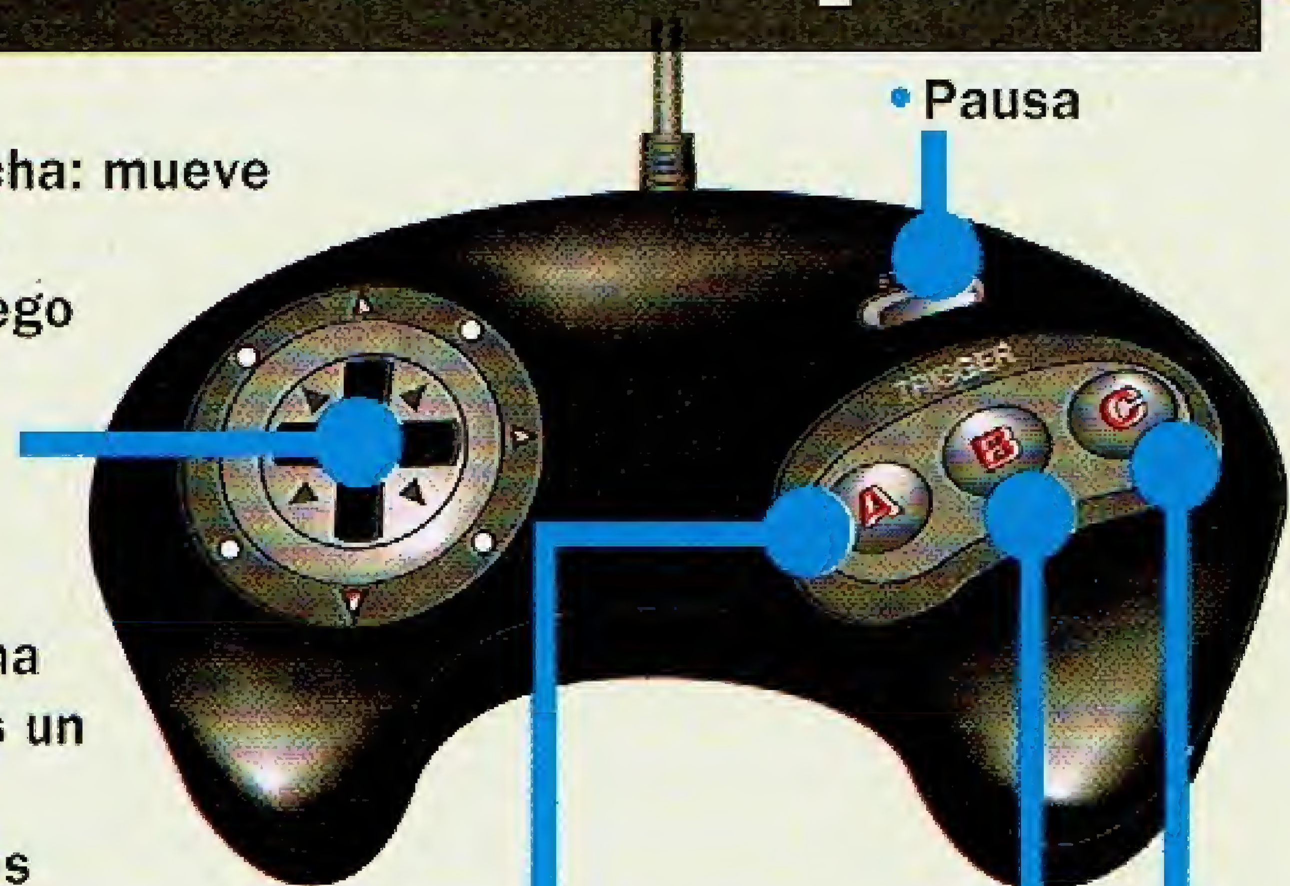
DAR PUÑETAZOS A TUS ENEMIGOS. Este es el último recurso. Si sólo te quedan tus nudillos para defenderte, agáchate y arrea puñetazos. Te golpearán muy pocas veces.

EL LANZAMIENTO DE SOMBRERO es muy divertido, pero sólo lo debes usar para mantener apartados a algunos enemigos. Gasta mucha energía.

EL BAILE DE SOMETIMIENTO debe usarse sólo al final de cada nivel, cuando te enfrentes a los jefes correspondientes. Espera hasta que aparezcan todos los malos en pantalla antes de iniciar el ataque marchoso, puesto que someter de esta manera a diez enemigos no gasta más energía que hacerlo con pocos.

PATINAZO DEMOLEDOR (en el Club 30): consiste en tirarse por la barandilla arrollando a todos los enemigos que haya por las escaleras.

mandos del pad



Bailando por los niveles

EL CLUB 30

La lucha en este nivel no es ningún problema. Sin embargo, ¿cuánto te juegas a que no puedes acabarlo en menos de 20 segundos? Lanza un hechizo, y, si esto no es suficiente, suele haber una silla por los alrededores para darles su merecido.



1 EN CUANTO MR. BIG salga y el esbirro se mueva hacia adelante, demuéstrale tus dotes de bailarín (simplemente, mantén pulsada la A hasta que Michael ejecute su número).

2 TODAVÍA NECESITA un par de puñetazos mágicos para darse por vencido. Después sólo tienes que arrodillarte frente al lugar donde va a caer y dispárale sin pensarlo dos veces.

LA CAVERNA

Algunas cuevas están ocultas detrás de unas rocas que hay que empujar (¡no te olvides de mirar tras las cascadas!). Al entrar en una cueva, es posible volver a salir directamente sin recibir ningún golpe (si no hay un niño dentro), así que no pierdas la cabeza.



1 ESPERA EN EL LUGAR que te mostramos, agáchate y lanza magia a todo lo que se mueva. Alterna tus disparos a izquierda y derecha y mantén el dedo en el gatillo.

2 TU ÚNICA PREOCUPACIÓN es que alguno de los guardianes decida lanzarte un rayo láser a media altura. Si eso ocurre, salta sobre él y vuelve a la derecha de la pantalla.

Esa estrella que cae...



RECOGE A UN CHAVALÍN en primer lugar y una estrella parpadeará por la pantalla. Deja que la estrella caiga sobre ti y sé robot por un día. Presta atención a la demo para saber dónde puedes esperar que caigan las demás.



MIENTRAS SEAS UN ROBOT, nadie te podrá vencer. También irás armado de rayos láser, siempre oportunos para demostrar a los esbirros de Mr. Big quién es el que manda.

Todos los niveles acaban con una lucha contra el jefe correspondiente. Ésta suele consistir en una refriega contra todos los enemigos del nivel y en pasar un mal rato. Al final de cada tres niveles, estas luchas son aún más encarnizadas. Con estos consejos nadie se te resistirá...

FUERA DEL CLUB

En la calle las cosas se ponen más difíciles. Hay bombas escondidas en sitios extraños (simplemente, salta para esquivarlas) y los guardias van armados. Gira sobre las tapas de las alcantarillas y, cuando estés bajo tierra, pulsa el botón de fuego desde las bocas de riego.



1 EL PERRO BLANCO es el único que te debe preocupar. En primer lugar, amansa a la fiera con un poco de tu fascinante baile mágico.

2 LUEGO ARRODÍLLATE y lánzale magia. Los otros perros te saldrán al paso, pero no te pongas nervioso. Sigue disparando al perro blanco y los otros le seguirán a la tumba.

GUARIDA ENEMIGA

Pulsa arriba cuando estés sobre las plataformas circulares y "viajarás" a otro nivel. El secreto de esta fase está en eliminar los disparadores de láser antes de atacar a los enemigos. A continuación, sigue estos consejos con el jefe final:



1 CON LAS BURBUJAS aún espumeando en tu hombro, elimina los dos disparadores de láser. Luego cruza la pantalla hacia la derecha para recibir los insultos de Mr. Big.

2 UNA VEZ ELIMINADOS LOS DISPARADORES, quédate en la plataforma. Agáchate y dispara en ambas direcciones. Si se para un guardián y te dispara un rayo láser en diagonal, salta hasta que desaparezca.

EL CEMENTERIO

Este es uno de los niveles más complicados, pero si coges el traje de robot al principio de la segunda fase te podrás echar unas risas. Para quedarte colgando de los peldaños y las ramas, ponte debajo de ellas y salta. Colúmpiate y pulsa fuego para elevar a Michael a las alturas.



1 NO TE ANDES CON BAILES contra estos difíciles enemigos. Eso te haría gastar demasiada energía. Espera en el lugar que te mostramos, agáchate y lánzales magia.

2 CUANDO SE ALEJEN, sígueles y golpéales antes de que se separen. Si tardas demasiado y se dividen, tendrás que esquivar sus bombas. Date prisa y repite desde el principio.

ÚLTIMAS PELEAS...

Al final del nivel tres, la fase de la guarida enemiga, Michael se convertirá en un robot, por lo que no deberás tener ningún problema en liquidar a tus enemigos. Entonces ha llegado el momento de transformarse en una nave espacial para el último combate...



1 EN FORMA DE ROBOT, Michael puede disparar en cinco direcciones y usar chorros de propulsión para volar por la pantalla. Pero no te confíes, todavía te pueden golpear.

2 EN FORMA DE COHETE, es fácil derribar todos los aviones de Mr. Big sin sufrir demasiados daños. Vuela en círculos para esquivar el fuego enemigo.

OLYMPIC GOLD

¡Sigue en la pista con estos trucos!

¿Eres un atleta frustrado? ¿O tal vez crees que lo podrías hacer mucho mejor que los deportistas de Barcelona 92? En cualquier caso, este es el juego que estabas esperando.

El verdadero problema de Olympic Gold es que cada prueba se controla de forma diferente y algunas requieren cierta habilidad, pero, con esta detallada guía prueba a prueba, batir los records mundiales es coser y cantar.

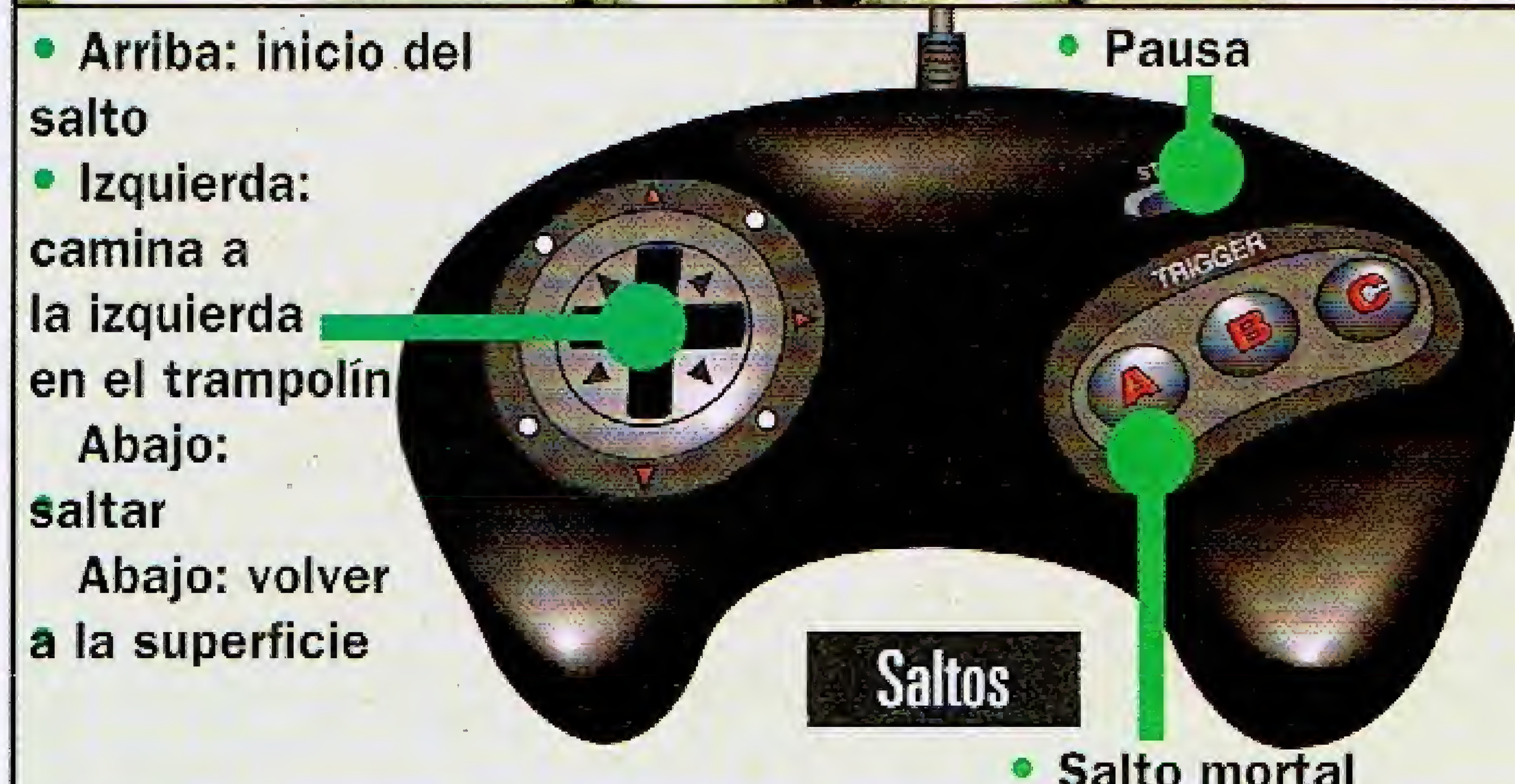


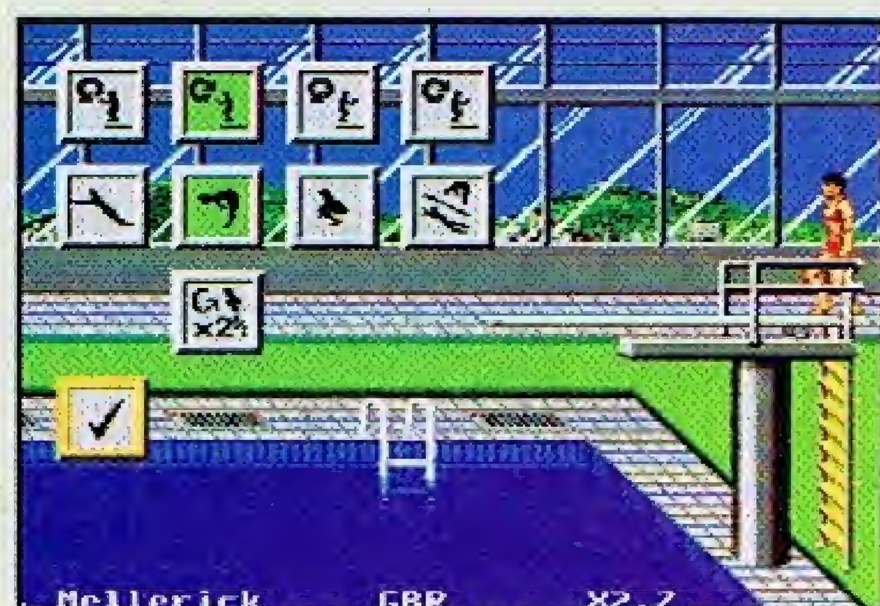




ESTO ES FÁCIL una vez que has empezado. Es sólo cuestión de pulsar A y B rápidamente, pero lo más difícil es el pistoletazo de salida, que siempre se hace al azar, unas veces más deprisa que otras. La mejor táctica es prepararse ejercitando los dedos sin tocar el pad, y, cuando oigas el disparo, reaccionarás mejor.

Pulsa la C para ganar unas centésimas en la llegada.

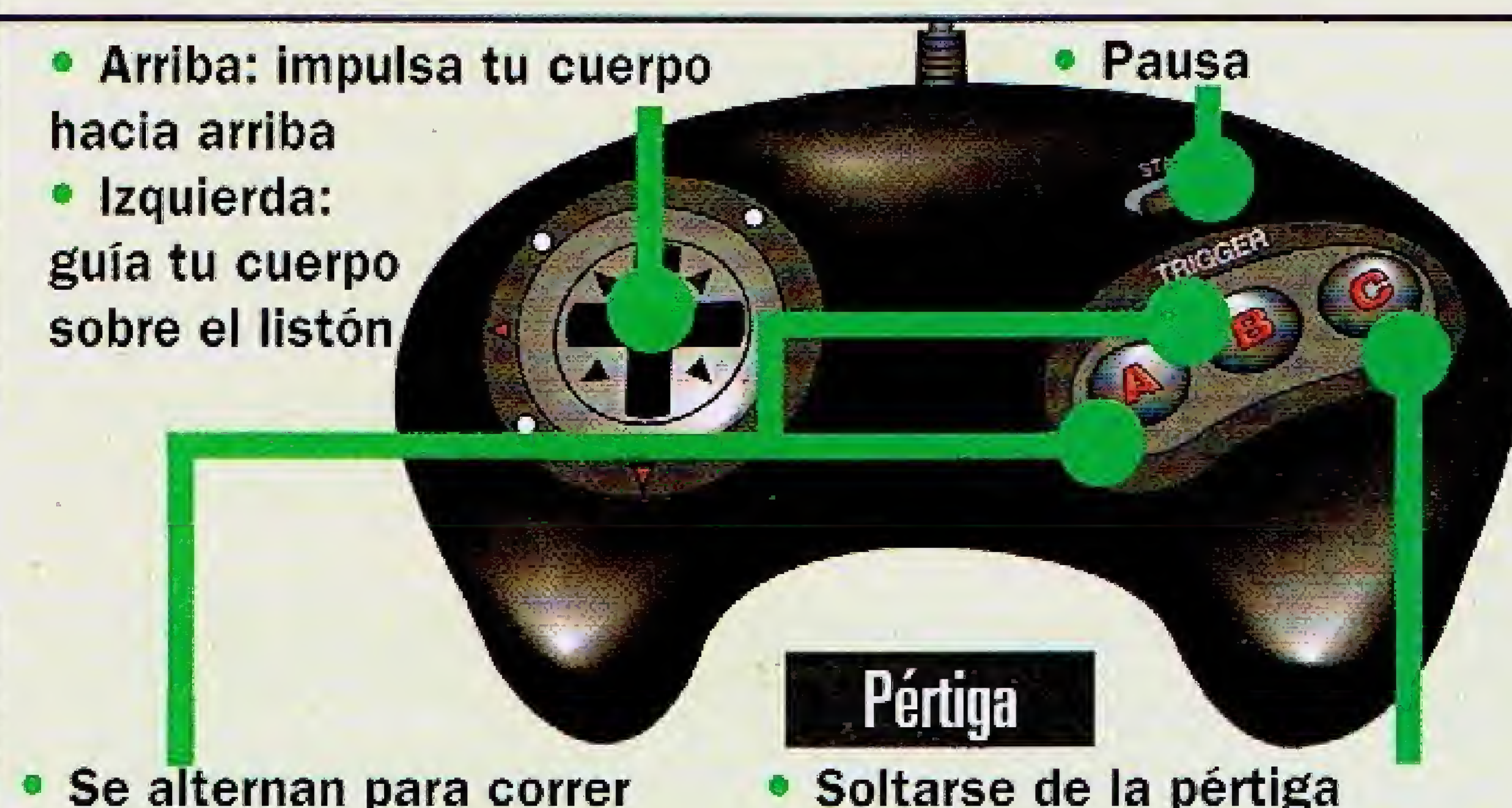




CON TANTAS OPCIONES DE SALTO es difícil elegir una. Añadir piruetas puede darte más puntos, pero ¿tendrás tiempo o habilidad para ejecutarlas?

Lo más seguro es un salto mortal sencillo, pero con la mayor cantidad posible de giros.

Usa el modo "watch" en la pantalla de entrenamiento para ver cómo se debe hacer, y no te olvides de observar cómo debes volver a la superficie. Escoge tu mejor salto para la modalidad de estilo libre y la medalla de oro será tuya (y tal vez un record mundial).





LA QUINTA PRUEBA es sin duda una de las más difíciles. Los mandos requieren mucha práctica, así que, cuanto más tiempo emplees en el entrenamiento, mejores serán tus resultados.

Corre hacia la pértiga y ésta se pondrá a tu disposición. Pulsa arriba y, justo antes de colocarte en posición vertical, suéltate (botón C) y saltarás hacia arriba. Guíate a la izquierda sobre el listón. Es difícil, pero el 6´25 no es imposible.



stamos en 1992 y es un año bisiesto, lo cual significa que vuelven los Juegos Olímpicos. Si te gusta escuchar ovaciones y fastidiar a tus camaradas batiendo sus marcas, este es tu juego. Hay siete pruebas agotadoras y cada una de ellas requiere una habilidad y una táctica especial. ¿Podrás batir tu mejor marca y competir contra la máquina al máximo nivel? ¿O te quedarás para siempre en la categoría del atleta de club? Estáis solos tú y tu pad contra el mundo, así que ¡ánimo!

¡QUÉ MARCAS OLIMPICAS!

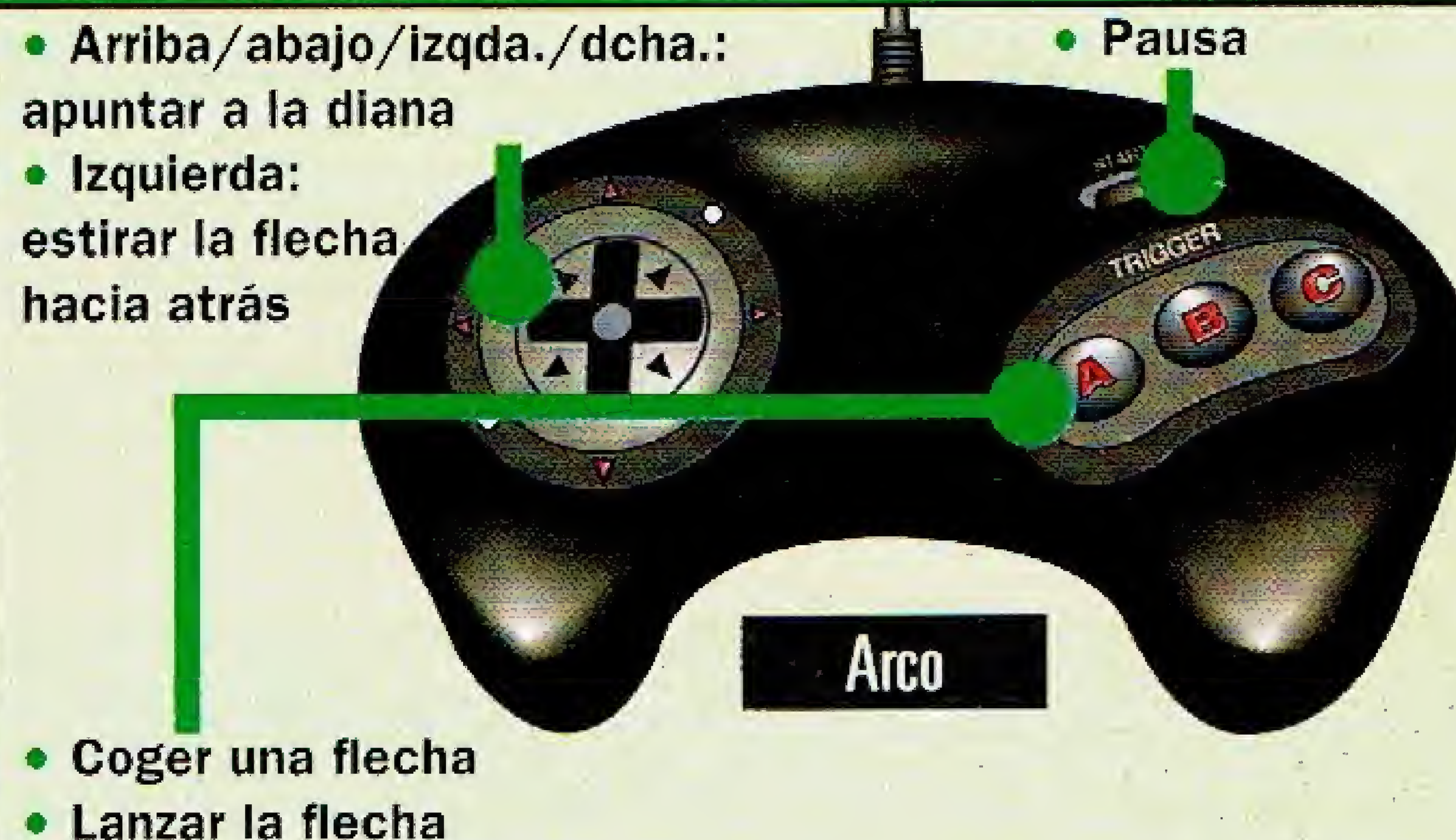
HE AQUÍ ALGUNAS MARCAS DE REFERENCIA PARA CADA PRUEBA. INTÉNTALAS.

100 metros: 9.55 segundos – **record Mundial y Olímpico**
Martillo: 90.15 metros – **record Mundial y Olímpico**
Tiro con arco: 162 puntos
Vallas: 12.48 segundos – **record Mundial y Olímpico**
Pértiga: 6.25 metros – **record Mundial y Olímpico**
Saltos: 405.7 puntos – **record Mundial y Olímpico**
Natación: 1 minuto, 45.8 segundos – **record Mundial y Olímpico**





NO TE OLVIDES de utilizar el modo de entrenamiento en todas las pruebas, especialmente en ésta.
Fíjate en las dos barras de la pantalla correspondiente y te sonreirá la fortuna. En la primera te indica la velocidad general, y en la segunda, la potencia. Al principio, verás que la barra de energía oscila de acuerdo con tu posición. Si pulsas la C cuando está a tope, llegarás a unos 85 metros. Practica con la velocidad máxima y busca un lanzamiento de 90 metros.





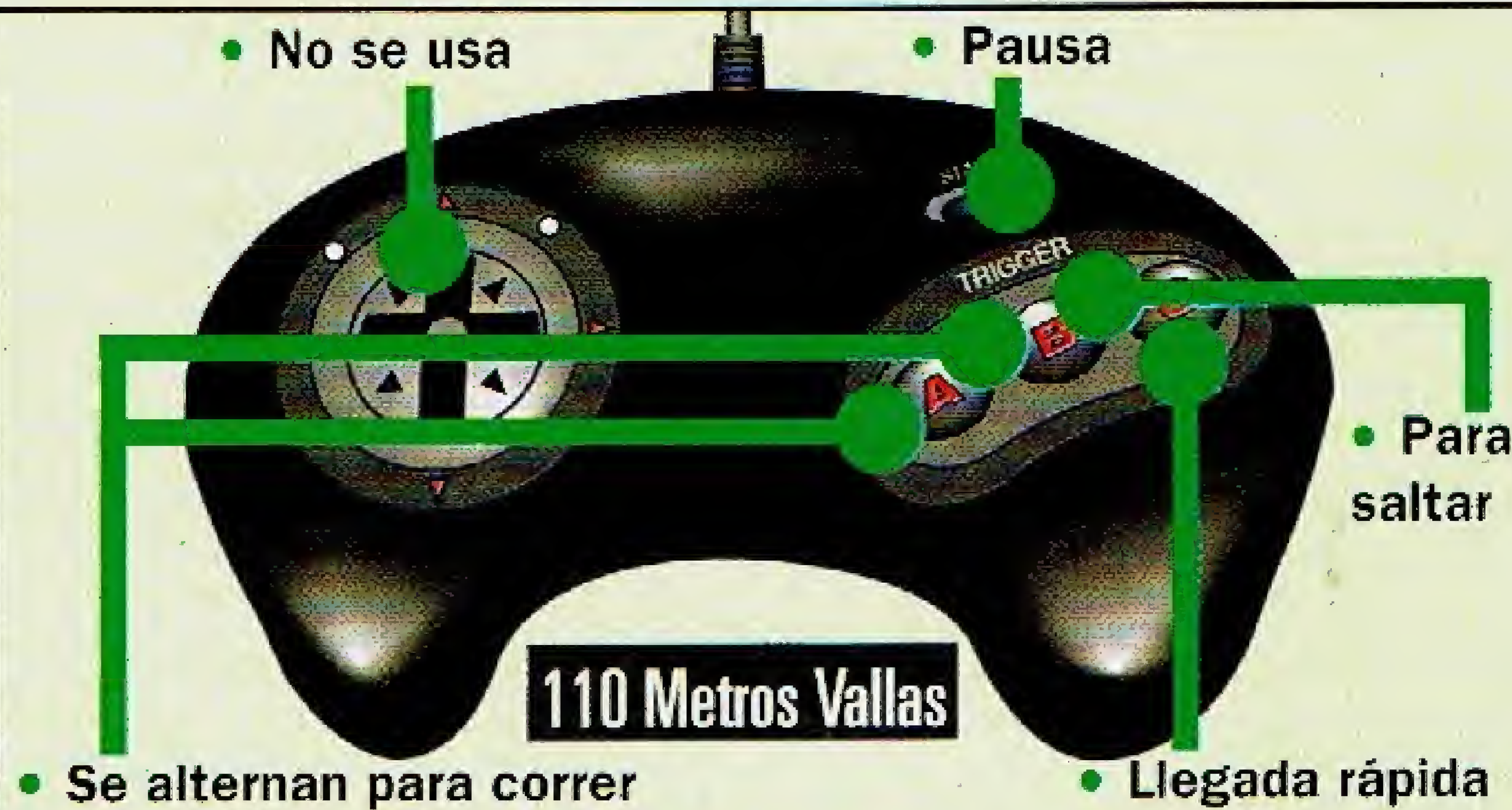
AQUÍ todos nosotros, excelentes atletas internacionales de élite, temblaremos como un flan por la dificultad de la prueba. La tensión del arco determina la fuerza del lanzamiento. Lo ideal para dirigir el tiro con la vista sería estirarlo completamente hacia atrás y aflojar un poco, ya que, cuanto más floja sea la cuerda, mayor será la influencia del viento. En esta situación lo mejor es tirar completamente hacia atrás y apuntar un poco más abajo de lo que aconseja la vista.





FÍJATE en tu barra de resistencia. Calcula a qué velocidad puedes nadar sin que aquélla baje y mantente a ese ritmo.

La segunda maniobra crucial es la vuelta. Dala lo más tarde posible, pero no te pases. Ya le cogerás el tranquillo. Espera hasta que los dedos de tu personaje estén a punto de tocar el extremo de la piscina y pulsa C; esto te dará un gran impulso y te permitirá mantener el ritmo. Después ya podrás agotar sin temor toda tu resistencia.





ES PRÁCTICAMENTE LO MISMO que los 100 metros lisos, con unos mandos parecidos, sólo que tendrás que pulsar B para saltar las vallas. Hazte una idea del ritmo de salto y procura mantenerlo. Puedes ir a la par o intentar un nuevo record individual o mundial, así que no te olvides de pulsar C al final de la prueba para adelantarte en la meta y arrancar al cronómetro unas preciosas centésimas.

PHANTASY STAR II

La segunda parte de la serie Phantasy Star es, como puede parecer lógico, la segunda en extensión. Hay que explorar una enorme zona de juego y descubrir un montón de cosas. Sólo los valientes triunfarán, así que prepárate para emprender la mayor aventura de todos los tiempos.



El argumento épico que sirve de base a Phantasy Star II se remonta a hace miles de años, cuando dos grandes naciones estaban en guerra. Las hordas de Layan luchaban contra las tropas Cyborg de Orakio. La historia es casi tan larga como el propio juego, y, seguramente, no te cansarás de volver una y otra vez a esta aventura. Así pues, conserva la calma, permanece alerta y prepárate para el que, sin duda, va a ser uno de los mayores juegos de todos los tiempos . . .

Siete valiosos consejos

Hay demasiadas cosas que hacer en Phantasy Star II como para explicarlas en menos de 100 páginas. Por tanto, nos limitaremos a darte la solución a los siete problemas más difíciles del juego:

1 CÓMO CONSEGUIR EL MAUERAGUM
EL TERCER ÁRBOL a partir de la derecha es el auténtico.

2 CÓMO LLEGAR A PIATA
APARCA TU SCOOTER DE REACCIÓN en la muesca de la parte derecha del mapa (junto a las montañas), y sigue a pie.

3 CÓMO LLEGAR A CLIMATROL
VE A LA ISLA DE UZO y pasa a la izquierda por debajo de ella. Verás una isla muy parecida a aquélla. Ve directamente al sur desde allí y encontrarás una telaraña en el agua.

4 CÓMO LLEGAR AL VISAPHONE
LLEVA A SHIR (la ladrona) a la consigna de Paseo. Entra y sal hasta que lo vea.

5 CÓMO COGER EL ROCÍO LUNAR Y LA BRUMA ESTELAR
LLEVA A SHIR (la ladrona) a la tienda de herramientas de Paseo. Entra y sal de la misma hasta que cometa el robo. El Rocío Lunar resucita a uno de los miembros de tu grupo y la Bruma Estelar los curará a todos.

6 TÉCNICAS DE MEGID Y NASAR
MEGID ES ALCANZADA en el nivel 35 por Rolf. El Doctor consigue Nasar en el 30.

7 NEISWORD
CUANDO TENGAS TODOS LOS OBJETOS NEI, ve a Lutz para que te dé el Neisword.

◆◆◆

Dales su merecido

Aquí tienes la forma de derrotar a algunos de los personajes más indeseables de toda tu vida.

1 NEIFIRST
TIENE UNOS 1.400 PUNTOS DE CONTACTO, ASÍ QUE VE PROVISTO DE UNA BUENA CANTIDAD DE TRIMATE.

MÉTODO

TÚ:	**CUCHILLO LÁSER (DOS MANOS)**
NEI:	**BARRA LÁSER (DOS MANOS)**
CAZADOR:	**CAÑÓN LÁSER**
GUARDIÁN:	**LÁTIGO LÁSER (DOS MANOS)**



I am haunted by
nightmares every night.
A young girl is battlin

2 FUERZA OSCURA

NUEVAMENTE, VE BIEN PROVISTO DE TRIMATE.

MÉTODO UNO

TÚ:	NATHU, LUEGO LUCHA CON LA NEISWORD, LUEGO CÚRATE CON TRIMATE
CAZADOR:	NEISHOT
GUARDIÁN:	NEISLASHER, LÁTIGO AC
DOCTOR:	NASAR, BRUMA ESTELAR

MÉTODO DOS - SI TUS ATRIBUTOS SON BAJOS

TÚ:	MEGID, LUEGO LUCHA CON LA NEISWORD
CAZADOR:	NEISHOT
GUARDIÁN:	NEISLASHER, LÁTIGO AC
DOCTOR:	NASAR, BRUMA ESTELAR



3 CEREBRO MADRE

NO TE OLVIDES DE TU VALIOSO TRIMATE

MÉTODO UNO

TÚ:	NATHU, LUEGO LUCHA CON LA NEISWORD, LUEGO CÚRATE CON TRIMATE
CAZADOR:	NEISHOT
GUARDIÁN:	NEISLASHER, LÁTIGO AC
DOCTOR:	NASAR, BRUMA ESTELAR

MÉTODO DOS - SI TUS ATRIBUTOS SON BAJOS

TÚ:	MEGID, LUEGO LUCHA CON LA NEISWORD, LUEGO CÚRATE CON TRIMATE
CAZADOR:	NEISHOT
GUARDIÁN:	NEISLASHER, LÁTIGO AC
DOCTOR:	NASAR, BRUMA ESTELAR

mandos del pad



- Arriba/abajo/izquierda/derecha: mueve a tu grupo por la zona de juego
- Pausa
- Habla con otros personajes
- Intercambia las opciones de juego, conversaciones y movimientos de lucha

INVENCIBILIDAD Y CÁMARA LENTA

Estas opciones son muy útiles. El único inconveniente es que para conservar la invencibilidad tendrás que pulsar botones como un poseso. Con todo, merece la pena intentarlo. Toma nota:

- Pulsa en la dirección en la que quieras moverte presionando repetidamente la C y luego la B. Así estarás a salvo de cualquier ataque mientras te mueves.
- Da a la pausa y luego mantén presionada la B para reducir la velocidad, o bien pulsa la C si quieres un solo cuadro de animación. Pulsa los dos para pasar a la siguiente pantalla en las secciones de texto.

Corrección de errores del manual:

La solución que figura en el manual del juego es muy útil, pero hay algunos errores que te pueden confundir. No los pierdas de vista. Son éstos:

- La página 20 dice que hay "dos niveles de sótano" en el laboratorio del Biosistema. En realidad sólo hay uno señalado en el manual como "nivel 4". Para llegar a él, tendrás que subir al tercer nivel y tirarte.
- La grabadora es el cuadrado de color verde oscuro que hay en la esquina superior derecha del mapa. Para conseguirla, ve a ese cuadrado y pulsa el botón A.
- En el mapa del juego, los embalses azul y amarillo están confundidos. En el libro de consejos, sin embargo, están correctamente señalados.
- No hay ninguna Escopeta en el nivel tres de la mazmorra de Shuren.
- No hay ningún par de Botas Láser a la venta en la ciudad de Zema.
- No te preocupes porque el libro de consejos mencione a un "enemigo poderoso que te espera". Se trata de una versión más potente de los monstruos que ves en el juego.
- Si has cogido la Neisword durante tu visita a la mansión de Esper, el juego se colgará cuando entres en la Mazmorra de Noah. Para evitarlo, coge la espada, quédate fuera de la mansión y salva la partida. Luego reanúdala y sigue jugando.

PHANTASY STAR III

Parece que algunos juegos no pasan nunca de moda y Phantasy Star III es uno de ellos. Acaba éste y no podrás esperar a que salga la siguiente entrega de la serie.



El argumento de Phantasy Star es complejo. Dos naciones estaban en guerra: los Layans y el ejército Cyborg de Orakio. Finalmente se restableció la paz, pero nunca se encontraron los cuerpos de Laya y Orakio. Las dos naciones se separaron y ambos bandos olvidaron sus rencillas, pero eso es cosa del pasado y tú eres el Príncipe Rhys, hijo del Rey de Landen. Un buen día conoces a una hermosa mujer llamada Maia, que ha sido arrastrada por las olas, y te comprometes a casarte con ella. Pero por desgracia, como siempre ocurre en estas historias, un buen día tu amada es secuestrada y tienes que lanzarte a rescatarla. Ese es el principio de Phantasy Star III, pero la acción no ha hecho más que empezar. A diferencia de otras aventuras, este juego abarca tres generaciones. Nada más terminar la misión de Rhys, cogen el relevo sus hijos y luego los hijos de sus hijos. Para dar la solución completa del juego necesitaríamos un libro entero. Además, hacer este juego como un papagayo sería muy aburrido. Sin embargo, cuando llegues a la tercera generación las cosas se habrán puesto muy difíciles y no sabrás qué hacer. Ahora mismo te lo vamos a explicar.

GENERACION TRES

Adónde ir, qué buscar, dónde encontrarlo y..

ARON

LUNA DE DAHLIA Empieza por el Castillo de Dahlia. Habla con toda la gente para encontrar tres compañeros. Salva la partida y dirígete a Aridia.

ARIDIA Ve a casa de Laya (escondida detrás de Hazatak) y se unirá a tu grupo.

FRIGIDIA Busca una pista de aterrizaje (hay una al norte del planeta y otra cerca de Mystoke). Ve a Skyhaven y habla con el Consejo. Busca las Aqua Parts en la mazmorra. Sal de Skyhaven y ve a New Mota. Vuelve a Aquatica.

AQUATICA Convierte a Wren en Aquaskimmer en cualquier cubierta y ve a Sage Isle. Busca a Siren y habla con los Sabios. Vuelve a Landen.

LANDEN Ve al palacio sumergido para encontrar la palabra de Orakio y vuelve a Aridia.

ARIDIA Habla con el Cyborg del desierto y consigue la garra de Mium. Vuelve a Aquatica.

AQUATICA Habla con los Sabios y consigue la Palabra Vieja del Poder. Luego vuelve a Terminus a través del templo de Laya en Aridia o Draconia.

TERMINUS Transforma a Wren en un Aerojet y ve a Lashute, en el centro del planeta. Habla con todo el mundo y vuelve a Frigidia por el templo de la izquierda.

FRIGIDIA Vuelve a Skyhaven y el Consejo transformará tus armas legendarias en armas Nei. Vuelve a Lashute, en Terminus.

TERMINUS Vuelve a la sala del trono de Rulakir. Cuando haya sido derrotado aparecerá un pasadizo que conduce a la mazmorra. La Fuerza Oscura está dentro.

SEAN

ARIDIA Ve a Landen (cueva superior izquierda).

LANDEN Habla con todo el mundo y cruza el puente hacia la ciudad occidental de Landen. Ve al sur, hacia una cueva que te lleva a Elysium. Esta cueva es difícil de encontrar, búscala con insistencia.

ELYSIUM Ve al oeste, hacia las montañas, y síguelas hacia el sur, en dirección a North Divisia. Atraviesa el castillo para llegar a South Divisia. Ve al oeste, hacia otra cordillera y síguela hasta llegar a la caverna perdida. Allí encontrarás las Sub Partes de Wren. Vuelve a Hazatak.

ARIDIA Camina por la orilla del río, cerca de Hazatak, hasta encontrar la entrada a un mundo secreto. En un templo encuentras a Laya, que tiene la estrella misteriosa, junto con su arco. En cuanto ella se una a ti, sal del mundo secreto y vuelve por el mismo camino por el que entraste. Ve al sudoeste, hacia una cueva que se abrirá si tienes la estrella misteriosa. Así llegarás a Frigidia.

FRIGIDIA Ve al sur, hacia el lago, luego al oeste y sigue hasta Mystoke. Habla con todos los lugareños. El pendiente de Laya está en el castillo de Mystoke. En cuanto lo tengas, ve al templo de la parte superior izquierda del planeta y vuelve a Elysium. La pendiente te permite usar los cuadros azules de los templos para saltar entre los planetas.

ELYSIUM Ve al norte, por el puente, hacia Aerone. Habla con los lugareños. Ve a la derecha por el camino de abajo y busca un pasadizo secreto al final. Busca una nave que te lleve al Castillo de Dahlia.

LUNA DE DAHLIA Habla con Lune y sus hijas. Kara se une a tu grupo (ella tiene la máquina de cortar de Lune). Busca las Aero Partes en la mazmorra. Puedes usarlas poniéndote en las pistas de aterrizaje. Vuelve a Elysium y luego a Frigidia.

FRIGIDIA Busca una pista de aterrizaje y ve a Skyhaven. Habla con el Consejo y busca las Aqua Parts en la celda. Sal de Skyhaven, hacia New Mota. Ve a Aquatica.

AQUATICA Transforma a Wren en Aquaskimmer en cualquier cubierta y ve a Sage Isle. Encuentra a Siren y habla con los Sabios. Vuelve a Landen.

LANDEN En el palacio sumergido, coge la palabra de Orakio. Vuelve a Aridia.

ARIDIA Habla con el Cyborg del desierto y consigue la garra de Mium. Ve a Aquatica.

AQUATICA Habla con los Sabios y consigue la Palabra Vieja del Poder. Luego ve a Terminus a través del templo de Laya en Aridia o Draconia.

TERMINUS Convierte a Wren en un Aerojet y ve a Lashute, en el centro del planeta. Habla con todos y usa el templo de la izquierda para volver a Frigidia.

FRIGIDIA Vuelve a Skyhaven y el Consejo transformará tus armas legendarias en armas Nei. Vuelve a Lashute, en Terminus.
TERMINUS Vuelve a la sala del trono de Rulakir. En cuanto haya sido derrotado aparecerá un pasadizo hacia la mazmorra. La Fuerza Oscura está dentro.

ADAN

LANDEN Habla con todos en Landen, Yaata y Llan. Luego vuelve a Elysium.
ELYSIUM Habla con todos en Divisia y Aerone sobre las pesadillas de Gwyn y ve al camino inferior derecho, al final del cual encontrarás un pasadizo secreto.
DAHLIA Habla con Lune, Alair y Kara. Los guardianes de Lune te hablarán de las dos naves espaciales en lucha durante el terremoto. Kara se unirá a tu grupo. Busca



en la mazmorra las Aero Partes para Wren. Vuelve a Elysium.
ELYSIUM Ve a Frigidia. Dirígete al sur, hacia las montañas, y luego a la derecha, hacia el templo de Laya).
FRIGIDIA Busca una pista de aterrizaje y ve a Skyhaven. Habla con el Consejo y busca las Aqua Parts en la celda. Sal de Skyhaven, hacia New Mota. Ve a Aquatica.
AQUATICA Convierte a Wren en Aquaskimmer en cualquier cubierta y ve a Sage Isle. Busca a Siren y habla con los Sabios. Vuelve a Landen.
LANDEN Ve al palacio sumergido para coger la palabra de Orakio y ve a Aridia.
ARIDIA Habla con el Cyborg del desierto y consigue la Garra de Mium, luego vuelve a Aquatica.
AQUATICA Habla con los Sabios y consigue la Palabra Vieja del Poder. Luego ve a Terminus, a través del templo de Laya en Aridia o Draconia.
TERMINUS Transforma a Wren en un Aerojet y ve a Lashute, en el centro del planeta. Habla con todo el mundo y usa el templo del lado izquierdo del planeta para volver a Frigidia.
FRIGIDIA Vuelve a Skyhaven, y el Consejo transformará tus armas legendarias



mandos del pad



en armas Nei. Vuelve a Lashute, en Terminus.
TERMINUS Vuelve a la sala del trono de Rulakir. En cuanto haya sido derrotado aparecerá un pasadizo hacia la mazmorra. La Fuerza Oscura está dentro.

CRYS

LANDEN En Landen, habla con toda la gente y sal de la ciudad. Ve al sur y a la izquierda, luego al sur y verás una cueva. Entra para llegar a Elysium.
ELYSIUM Toma el sur, hacia la Upper Divisia City. Cruza la ciudad y la mazmorra hacia Lower Divisia. Habla con todos en Divisia y sal. Ve al nordeste hasta una cueva. Atraviésala y encontrarás las Sub Partes para Wren. Vuelve a Aridia.
ARIDIA Ve a la costa, a la derecha de Hazatak, y usarás tus Sub Partes. Una vez fuera busca un palacio. Entra y verás Laya. Vuelve hasta donde Wren cambia, y, luego, a la ciudad. Construye los niveles de Laya. Una vez hecho ésto, ve al sudoeste, hasta una cueva que hay al fondo. A través de ella llegarás a Frigidia.
FRIGIDIA Camina por la izquierda. Habla con todos en Mystoke y entra en el castillo. Crúzala en busca del pendiente de Laya. Sal de la ciudad. Ve al nordeste, hacia el templo. Entra y serás trasladado a Elysium.
ELYSIUM Ve al norte y busca un puente. Crúzalo en dirección a la ciudad de Aerone. Ve a la derecha por el camino de abajo, y encontrarás al final un pasadizo secreto. La nave espacial te llevará al Castillo de Dahlia.
DAHLIA MOON Busca a Kara, y, luego, unas escaleras que llevan a la mazmorra. Allí encontrarás las Aero Partes para Wren. Kara puede atacar la fila trasera aunque se interpongan personajes. Vuelve a Aerone, en ELYSIUM.
ELYSIUM Sal de la ciudad y ve a Frigidia.
FRIGIDIA Busca una pista de aterrizaje y ve a Skyhaven. Habla con el Consejo y busca las Aqua Parts en la celda. Dirígete a New Mota. Vuelve a Aquatica.
AQUATICA Transforma a Wren en un Aquaskimmer en cualquier cubierta y ve a Sage Isle. Busca a Siren y habla con los Sabios. Vuelve a Landen.
LANDEN Ve al palacio sumergido en busca de la palabra de Orakio y vuelve a Aridia.
ARIDIA Habla con el Cyborg del desierto y coge la Garra de Mium. Ve a Aquatica.
AQUATICA Habla con los Sabios y consigue la Palabra Vieja del Poder. Luego ve a Terminusa, a través del templo de Laya en Aridia o Draconia.
TERMINUS Transforma a Wren en un Aerojet y ve a Lashute, en el centro del planeta. Habla con todo el mundo y usa el templo de la parte izquierda del planeta para volver a Frigidia.
FRIGIDIA Vuelve a Skyhaven y el consejo transformará tus armas legendarias en armas de Nei. Vuelve a Lashute, en Terminus.
TERMINUS Vuelve a la sala del trono de Rulakir. Cuando haya sido derrotado aparecerá un pasadizo hacia la mazmorra. La Fuerza Oscura está dentro.

◆ACCIÓN

PIT-FIGHTER

▶ El violento, brutal, absolutamente espeluznante Pit-Fighter de las máquinas recreativas llega a tu consola. Dicho de otra forma, ha llegado la hora de enfurecerse. No te quedes ahí parado, ponte esos ridículos pantalones y quítate la camiseta.


De modo que quieres conocer las reglas, ¿verdad? Pues bien, no hay ninguna en absoluto. Estás tú solo contra los mejores (y los más sucios) luchadores del mundo en una pelea a muerte en la que todo vale. Derrota a un enemigo y dale duro al siguiente. Vence a todos y enfréntate al Ultimate Warrior. De acuerdo, parece un tanto estúpido, pero yo no se lo diría, ¿y tú?

Elige a tu luchador entre los tres guardianes de la calle y dales para el pelo a esos bribones.

CONSEJOS "SUCIOS"

AQUÍ NO HAY ESCRÚPULOS. APRENDE ESTOS TRUCOS SUCIOS Y ¡DURO CON LOS GRANUJAS!

- Si ves algún objeto en el suelo, cógelo antes que tu enemigo y úsalo.
- Si buscas la píldora de energía, te diremos que suele estar escondida en un barril con el que tendrás que golpear dos veces a tu enemigo para que se abra. Ve a por él, cógelo y ataca a tu rival.
- Si tu enemigo te ataca, lo mejor que puedes hacer es dar vueltas alrededor para que no te golpee. ¡Deprisa!

mandos del pad

- Arriba/abajo/izquierda/derecha: mueve a tu matón por el escenario
- Pausa
- Puñetazo
- Selecciona el menú desde la pantalla del título
- Agarra al enemigo cuando se usa simultáneamente con la B y lo lanza por los aires
- Patada
- Agarra al enemigo
- Salta y da una patada cuando se usa con la C
- Salto
- Salta y da una patada cuando se usa con la B

Pulsa los tres al mismo tiempo y harás el movimiento favorito de tu personaje

Lucha hasta la cumbre

¿Cómo se puede vencer a cada enemigo? ¿Quienes son más duros? Averígualo en esta detallada guía para matones...

1



EL VERDUGO

LA FASE UNO ES BASTANTE FÁCIL. Aún así, no te acerques demasiado a tu rival o te darán un puñetazo donde más te duela. Usa tus patadas aéreas para derribarlo y dale una tunda de puntapiés para dejarlo fuera de combate cuanto antes.

Trucos de Pit-Fighter

Con estos pendencieros no importa lo bueno que seas, te van a dar de todas maneras. Y si te dan, vas a morir; y sólo tienes tres vidas, ¿a que no nos equivocamos?

Juega hasta la ronda ocho y da a la pausa.

Conecta el segundo mando y pulsa "start".

Deja que tu otro personaje muera y se despedirá del juego.

¡Ahora ya puedes llegar hasta el final cargado de vidas extra!

2



SOUTHSIDE JIM

BASTANTE FOGOSO con los puños es este Jim, así que no te acerques a él. Usa todos los objetos del suelo y continúa con unas cuantas patadas con salto y el siempre eficaz "machacaingles". Ten cuidado con su cuchillo, pero, en cuanto lo tire al suelo, cógelo y acuchíllale o mantente alejado y lánzaselo para hacerle aún más daño.

3



ANGEL

LA PRIMERA FASE CON PÍLDORA DE ENERGÍA y ya se empiezan a complicar las cosas. Angel es muy rápida con los pies, pero es bastante fácil de derrotar. Túmbala dos veces con el barril y coge la píldora de energía. Ponla de bruces y dale una tunda de patadas. Tendrás que tenerla al borde de la derrota cuando se te agote la píldora. Dale un salto con patada.

4



CC RIDER

A CC NO LE GUSTAN LOS RECIÉN LLEGADOS, así que vas a tener que hacerle entrar en razón. Usa los palos en el cuerpo a cuerpo, y luego las sillas y los barriles. Da un salto con patada y continúa con los puñetazos. Tirarle al suelo da buen resultado porque se queda agachado. Entonces puedes darle una patada en la ingle.

5



CHAINMAN EDDIE

NO TIENEN NADA QUE ENVIDIAR a Eddie en estatura, pero tampoco en estupidez. No te quedes delante de e'l si no tienes preparado tu testamento. Dale continuamente saltos con patada y usa los barriles o cualquier cosa que caiga en tus manos. Coge la píldora de energía y aporréale bien hasta agotar su energía. Por último, dale más patadas con salto.

6



HEAVY METAL

¡VAYA CORTE DE PELO! No te quedes ahí admirándolo, hay que ponerse manos a la obra. No te acerques a Heavy Metal si no quieres perder puntos de energía. Dale al salto con patada y vuelve a saltar. Usa los objetos y ármate de paciencia.

7



ANGEL

¡OTRA VEZ ELLA! Por desgracia, ha aprendido mucho. Esta vez tiene más energía y se mueve más deprisa. Usa las mismas técnicas que antes, pero ten cuidado. Sigue dando patadas con salto y trata de coger la píldora de energía. Un paso en falso y eres hombre muerto.

8



MAD MILES

LOCO DE NOMBRE y de carácter. Miles no soporta ninguna humillación. Coge un palo y dale un buen porrazo. Cuando esté en el suelo, dale una patada, échate hacia atrás y repite la operación. Ten cuidado, no se te vaya a agotar el uso del palo. Cuando hayas utilizado todos, da un salto con patada sin acercarte (Miles es muy rápido con los puños). Avisado estás...

9



SOUTHSIDE JIM

AL IGUAL QUE ANGEL, Jim tiene sed de venganza y, lo que es peor, se ha estado preparando a conciencia. Es más duro, más rápido e incluso más feo que antes. Usa las mismas técnicas que la vez anterior, pero ten cuidado con las motos que te lanza...

10



CHAINMAN EDDIE x 2

YA HAS LLEGADO HASTA AQUÍ y el peor enemigo de todos está entre la multitud mirándote; pero para vencerle tendrás que derrotar a dos Chainman Eddies. Coge y lanza todo lo que veas. Hay que buscar dos píldoras de energía, pero procura ser tú y no ellos quien las coja. Intenta esquivarles ya que, a veces,se golpearán entre ellos. Cuando no te queden objetos, da saltos con patada por toda la zona.

11



THE MASKED WARRIOR (JULIAN)

AQUÍ LO TIENES, y ya sabes que no le han regalado el campeonato. Increíblemente duro y rápido, te pondrá las cosas muy difíciles. Coge todo y busca las dos píldoras de energía. Usa todos tus recursos: el salto con patada, los puñetazos, los "machacaingles" y cualquier cosa que haga pupa. Dale sin piedad y verás caer del cielo un millón de dólares y dos chicas despampanantes te acariciarán las piernas...

◆◆◆

POPULOUS

Eres un ser superdotado, capaz de crear mundos. Así pues, este es el juego que estaban esperando todos los ególatras del mundo.



Pero, como dios que eres, necesitas creyentes que te den el poder necesario para cambiar la naturaleza. Cuantos más discípulos tengas, más fuerte serás. Por tanto, tu objetivo es conseguir la mayor cantidad posible de seguidores, y eso no siempre es tan sencillo como parece.

Hay cientos de mundos dispersos por el universo, y en cada uno de ellos te enfrentarás a las fuerzas del mal. Cuando tus discípulos se encuentren con estos enemigos, tendrán que prepararse para luchar. Deben ser fuertes, bien alimentados, tener un nivel tecnológico adecuado y ser suficientemente numerosos. ¿Cómo se consigue ésto? Aquí tienes unas pistas...

13 trucos divinos

No hay reglas definitivas en este juego, pero sí una serie de orientaciones, tácticas experimentadas y consejos útiles que puedes añadir a tu experiencia. No hay dos juegos iguales en Populous, pero es importante definir una cierta técnica de juego. Por eso no es bueno usar enseguida las claves para acceder a niveles superiores. Si juegas por primera vez, emplea el tiempo necesario para foguearte en los niveles inferiores. Deja el plato fuerte para más adelante.

1 A PATADAS CON LOS CAMINANTES

REDUCE LA ZONA DE CULTIVOS DEL CASTILLO y reducirás también la fortaleza. Esto acaba aminorando la capacidad de alojamiento del edificio y obligará a salir a un caminante, si hay demasiados dentro. Usa este método para hacer salir a un caminante de un castillo grande. Date cuenta de que el mayor tiene un bloque alrededor de los cultivos y esta tierra no se puede usar para asentarse directamente.

2 CONSERVACIÓN DE LA TIERRA

ELIMINA PANTANOS y rocas y arregla la tierra deteriorada. Mantén tu territorio limpio. En un paisaje empobrecido tus gentes no podrán prosperar. Lo principal es eliminar los pantanos.

3 CONTRA LOS CABALLEROS ENEMIGOS

SI TU ENEMIGO EMPIEZA A USAR CABALLEROS contra ti, hay una serie de posibilidades a tu disposición:

- Ignorarles olímpicamente y dejarles acampar a sus anchas, pero a condición de que reparen todo después. De esta forma tus gentes podrán volver a asentarse sin mayores problemas.
- Tratar de ahogarles.
- Adiestrar a un guerrero para que pueda luchar contra él.
- Dispersar pequeños edificios para levantar una barrera defensiva. En cuanto se haya ido el caballero, retira los edificios para despejar el terreno a nuevos asentamientos.

4 LÍDERES CARISMÁTICOS

USA A UN LÍDER PARA AGLUTINAR A TU GENTE y enfrentarte al enemigo. Un líder duro puede derrotar a sus enemigos y convertirse en un caballero eficaz para tu bando.

5 MODO PAPAL MAGNET (IMÁN PAPAL)

ÚSALO CON CUIDADO al principio del juego para alejar a tu líder y a tu gente de su patria hacia la conquista de un nuevo territorio.

6 CAMINANTES INTELIGENTES

TODOS LOS CAMINANTES TIENEN UN GRADO DE INTELIGENCIA. Este viene dado por su nivel tecnológico y la cantidad de veces que han sido expulsados de un asentamiento. Los grados de inteligencia se reflejan en la capacidad para encontrar nuevas tierras. Un caballero con poca inteligencia perderá un tiempo precioso rodeando un gran castillo en busca de tierras vírgenes, mientras que uno inteligente la avistará a una gran distancia.

7 TECNOLOGÍA

LA TECNOLOGÍA INFLUYE EN EL COMBATE. El factor tecnológico representa el nivel de armamento y multiplica la potencia guerrera. Así pues, gente débil con espadas puede derrotar fácilmente a individuos armados con garrotes.

8 MODO FIGHT (LUCHA)

PESE A SU ASPECTO AGRESIVO, este modo es muy bueno para expandirse tranquilamente, puesto que tu gente se dirigirá contra el enemigo y se instalará en los territorios abandonados por éste. Usa este modo al principio de la partida, cuando los dos bandos estén cerca uno de otro.



9 EL LÍDER LUCHADOR

PUEDES USAR A TU LÍDER como un arma directa y manejable a su manera. Coloca el Imán Papal en el edificio que quieres atacar y activa el modo "Go to magnet". Tu líder se separará del grupo y atacará el edificio. Si su ataque tiene éxito, se situará en el edificio después del combate.

El único problema que tiene esta táctica es que tu líder anima a otros a seguirle, con lo que se pueden despoblar otras tierras.

10 ESTRATEGIAS DE LA MÁQUINA

APRENDE LAS TÁCTICAS QUE USA LA MÁQUINA. Mira sus opciones disponibles en cualquier momento y no te será difícil adivinar qué va a hacer. Cuando conozcas las tácticas de la máquina, aprovéchate de ellas.

11 VOLCÁN DEL HOMBRE POBRE

ENVÍA A ALGUNOS DE TUS HOMBRES AL TERRITORIO ENEMIGO y asiéntalos allí. Desplaza el mapa hasta el punto más alejado de la bandera de tu edificio y saquea el mayor número posible de edificios enemigos.

12 ¡A ENCHARCAR SE HA DICHO!

LOS PANTANOS SON EL ARMA MÁS PODEROSA a tu disposición. El que encharca primero encharca dos veces, así que llena de pantanos el territorio enemigo.

13 ... Y SIN QUE A UNO LE ENCHARQUEN

COLOCA TU IMÁN EN UN TERRENO SÓLIDO y resistente a las inundaciones. Sitúa aquí a tu líder y envía caballeros al territorio enemigo. La máquina intentará inundarte sin conseguir nada más que malgastar sus recursos.

¡Trucos para las masas!

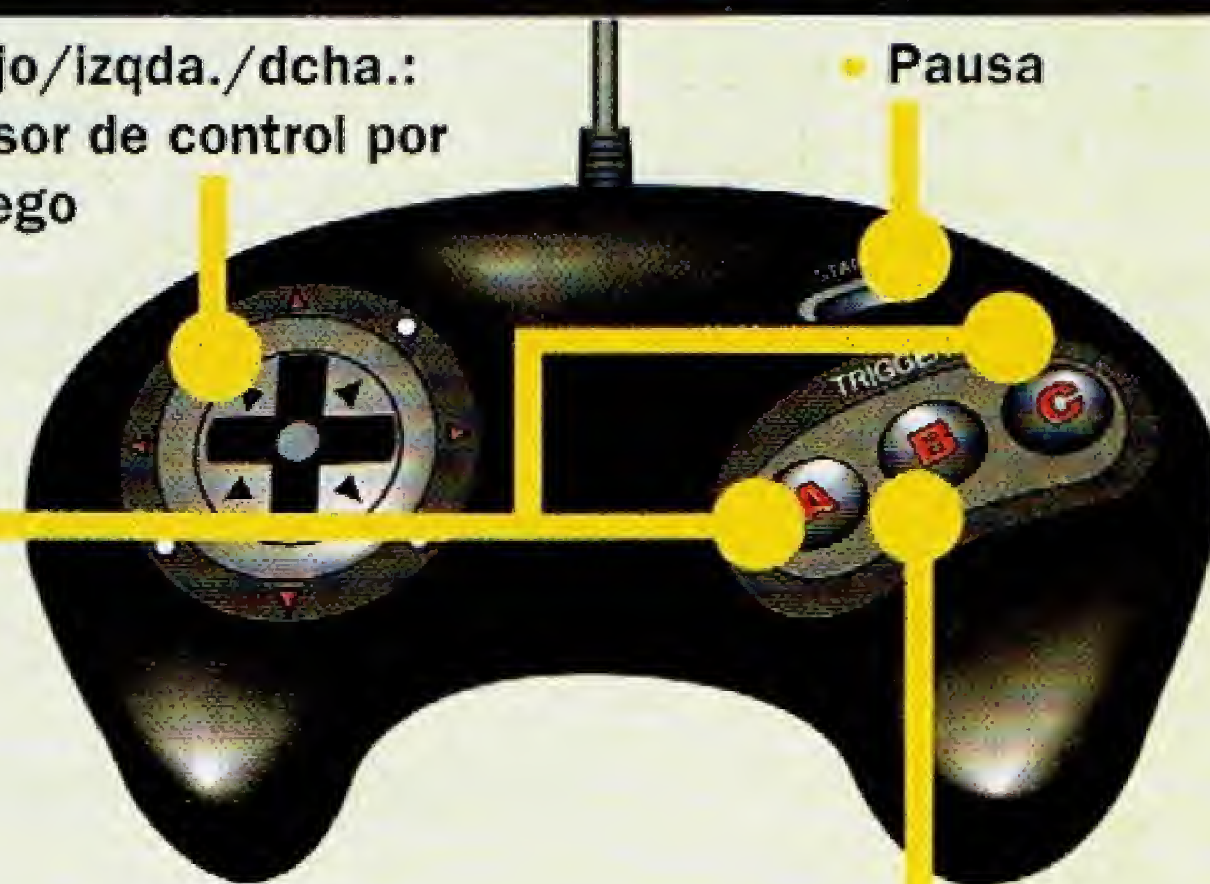
No necesitan explicación...

Nivel	Clave
025	QAZITORY
050	HOBOZJOB
075	NIMLOPILL
100	CALEOLD



125	FUTDIMAR
150	BINQUEME
175	ALPAPAL

mandos del pad



200	EOAMPMET



225	HURTOGODOR



250	VERYOXT



275	BUGINOND
300	BILQAZOUT
325	SCODEING
350	SUZDIEHOLE
375	SADOUTER
425	BURIKEPIL
450	JOSYMAR
475	MINCEME
494	WEAVUSPER

QUACKSHOT

El Pato Donald ha encontrado un mapa que muestra el lugar exacto donde se encuentra el Tesoro de Pato del Gran Garuza. Hazte con un buen par de zapatos para emprender una aventura alrededor del mundo que te dejará como un pato mareado.



lub!, el Tesoro de Pato del Gran Garuza está en peligro porque Pete se ha empeñado en conseguirlo. La misión de Donald es viajar por el mundo resolviendo una serie de rompecabezas y sorteando peligros para hacerse con él. Muchos niveles se pueden completar en un orden correcto, pero sólo podrás llegar hasta cierto punto si no posees el objeto que te permita continuar. En cambio, si sigues el orden que te indicamos más abajo, estarás perdido el mínimo tiempo posible. No obstante, no te preocupes si alteras un poco el orden, porque en un punto determinado de cada nivel hay una señal en el suelo, que te permitirá llamar a tus sobrinos para que te devuelvan en su avión a la pantalla del mapa. Desde allí podrás volver a planear tu ruta.

Una guía para palmípedos

Esta aventura llevará a nuestro amigo Donald a todos los rincones del mundo. Sigue estos consejos en el orden que te indicamos y tendrás un viaje de placer...

MÉXICO
UN BONITO PASEO POR EL PARQUE. Solamente deberás tener cuidado con los detonadores. Para salir ileso, salta sobre la chispa.

DUCKBURG
CÓMETE LAS GUINDILLAS para enrabietarte y así pasar más deprisa este nivel. Coge la llave y vuelve a México.

RUINAS AZTECAS
AL LLEGAR AL TEMPLO, ten cuidado con los aztecas lanzadores de fuego. Elimina al primero en cuanto aparezca, salta sobre la margarita y agáchate para disparar al siguiente; luego, coge el mapa y los desatascadores para trepar los muros que te ofrece Goofy. Deslízate para superar los bloques verdes del pasillo.

TRANSILVANIA
MUY COMPLICADO ES ESTE NIVEL. Ante todo, necesitarás mucha práctica. Intenta llegar al punto de control y consigue la vida extra que te da uno de los hombres de Pete. Charla con el fantasma del castillo.

DUCKBURG (OTRA VEZ)
USA LOS DESATASCADORES para ir arriba y hacia la derecha. Pasa dos secciones hasta encontrar a Gyro.

TRANSILVANIA
DISPARA AL SEGUNDO ENEMIGO que encuentres con un desatascador para conseguir una vida extra. Al llegar a la parte cuatro, encontrarás un bloque indestructible. Súbete a él y te llevará a la parte cinco.

INDIA
EN EL SEGUNDO NIVEL de esta fase, tendrás que encontrar al tigre lanzallamas para conseguir la lágrima de la esfinge. Está en el laberinto del Palacio del Maharajá. Lo encontrarás de esta manera: Tírate al otro lado de la muralla y cruza la primera puerta. Ve a la derecha, liquida a la tortuga y atraviesa la puerta. Ve a la izquierda, salta sobre la primera puerta y súbete a la pared con los desatascadores. Ve a la derecha deslizándote para pasar por debajo del hueco y métete por la primera puerta. Dirígete a la derecha en cuanto pases la puerta superior y sigue en esa dirección, desházte del encantador y sube por los escalones antes de disparar a la tortuga. Deslízate y sube a la puerta por el agujero. Ya estás frente al tigre. En cuanto lo derrotes, ve directamente a Egipto.

EGIPTO
TÓMATE UNA BUENA RACIÓN DE GUINDILLAS para emprender un ataque, y sigue saltando sobre la arena para no hundirte. Al llegar a la puerta del templo, usa la lágrima de la esfinge para entrar y coger el cetro.

EL POLO SUR (1)
VIAJA AL POLO SUR y usa el cetro para sacar la llave vikinga del hielo. Vuelve al barco vikingo. Ahora tendrás que encontrar al fantasma vikingo que está en la panza del buque (usa la llave). Te lanzará hachas,, así que salta y agáchate para esquivarlas, y dispárale a la cabeza en cuanto baje el escudo. Dale diez golpes y listo. En ese momento, el capitán del barco te dirá dónde está el diario vikingo.





DISPARA LOS DESATASCADORES VERDES contra el buitre que vuela sobre ti. Ahora puedes saltar, agarrarte a él y volar hacia tu destino maniobrando para esquivar a otros pajarracos.



GUARIDA DE PETE

TE ESPERA OTRA TRAVESÍA EN BUITRE. Más adelante las cosas se ponen bastante complicadas. La habitación de las plataformas flotantes es una pesadilla. Lo que hay que hacer es saltar siempre hacia la plataforma más lejana, y, de esa manera, harás aparecer cualquier plataforma que no veas en pantalla, lo cual te facilita las cosas. Al llegar al final verás que la última plataforma flotante parece demasiado lejana. Baja hasta la parte inferior, dispara una andanada de desatascadores, sube, salta sobre ellos y da un potente brinco. Es difícil, y puede que no lo consigas a la primera, pero sigue intentándolo.

CÓMO DESHACERSE DE PETE



¡ESTÁ BIEN!, ELIMINA A LOS COMPINCHES DEL TIPEJO (hay dos), mediante el chicle o las palomitas. Cuando Pete saque su arma, entra en una de las cuevas de las que han salido sus compinches. Cuando se ponga sobre ti, corre a la derecha hacia el lado opuesto para que te siga. Cuando esté a punto de cogerte, deslízate hacia la cueva pues te dará el margen suficiente para tirarle un desatascador. Sube hacia arriba y vuelve a darle con tu arma. Corre en círculo para esquivarle. Repite la operación hasta eliminarle.

ISLA DEL TESORO



CUANDO LLEGUES AL FINAL de la endiablada sección del follaje, rompe los tablones y húndete bajo tierra. Para llegar a los pasadizos antes de que las astillas te caigan sobre la cabeza, salta, ve a la derecha y ponte a andar a gatas. Ahora te encuentras en el estrecho conducto del que sobresalen algunas vides. Puedes subirte a ellas, pero se desintegran muy deprisa. Lo más seguro es disparar unos cuantos desatascadores a la pared derecha y usarlos para trepar.

¡Vive a tope!

Las vidas ilimitadas llevan su tiempo pero se pueden conseguir. En la fase de Transilvania coge la vida extra y ve al final del nivel. Llama al avión y vuelve al principio de Transilvania. Repite la operación hasta conseguir las vidas que quieras.

"PATEANDO" A LOS JEFES

Sólo hay tres malvados en el juego

1 DRÁCULA

Tiene una terrible reputación en todo el mundo, pero no es rival para un pato, ¡en serio! De hecho, es tan fácil vencerle que podrás hacerlo sólo con palomitas, pero, claro está, los desatascadores son más eficaces.

De todas maneras, acuérdate de que sólo puedes golpearle cuando abra la capa.



2 EL TIGRE

Quédate en el centro de la pantalla, moviéndote sólo cuando sea necesario. Puedes darle con tu chicle. Al disparar, recuerda que esta arma no es muy rápida, así que tendrás que calcular dónde va a caer el tigre antes de que salte. Para que no te haga daño su fuego, ten en cuenta que siempre se sienta antes de dispararlo.



3 EL FANTASMA VIKINGO

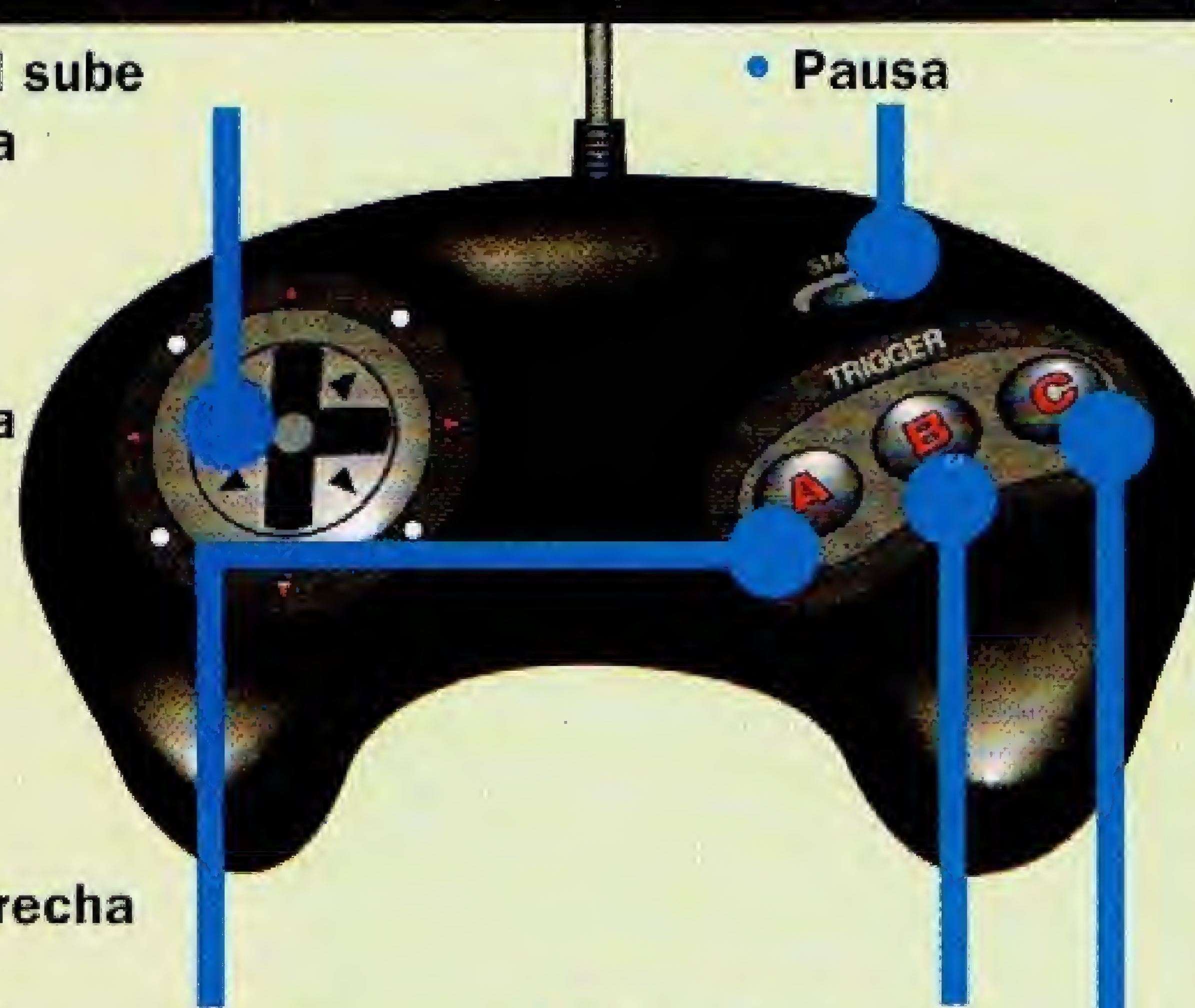
Justo antes de que este ser fantasmal te lance un hacha, salta por los aires y dale rápidamente con el desatascador en la cabeza. Se partirá en pedazos y volará sobre ti. En cuanto pase el último trozo, salta y dale otra paliza. Repite la operación hasta acabar con él.







mandos del pad



- Arriba: Donald sube por una escalera
- Pausa
- Abajo: Donald baja por una escalera
- Donald se agacha
- Izquierda/ derecha: Donald anda a izquierda y derecha
- Donald da un acelerón
- Dispara el arma que Donald tiene en su poder
- Donald salta

REVENGE OF SHINOBI

Joe Musashi desempolva su colección de shurikens para una nueva lucha contra las fuerzas del mal.



La malvada organización Neo-Zeed ha capturado a Naoko (la novia de Joe) y la usa como escudo para evitar que intentes desbaratar sus planes para adueñarse del mundo, pero, como buen Ninja que eres, no te vas a rendir fácilmente y decides ponerte en marcha. Aquí te enseñamos cómo hacerlo, así que ármate de shurikens antes de empezar y ¡manos a la obra! Que la fuerza te acompañe.

DURO CON ESOS CANALLAS

Todos los niveles acaban con una pelea entre Joe y un gran bribón. Todos éstos requieren unos cuantos golpes certeros antes de morder el polvo y dejarte pasar al siguiente nivel. He aquí sus nombres, dónde los vas a encontrar y cómo eliminarlos:

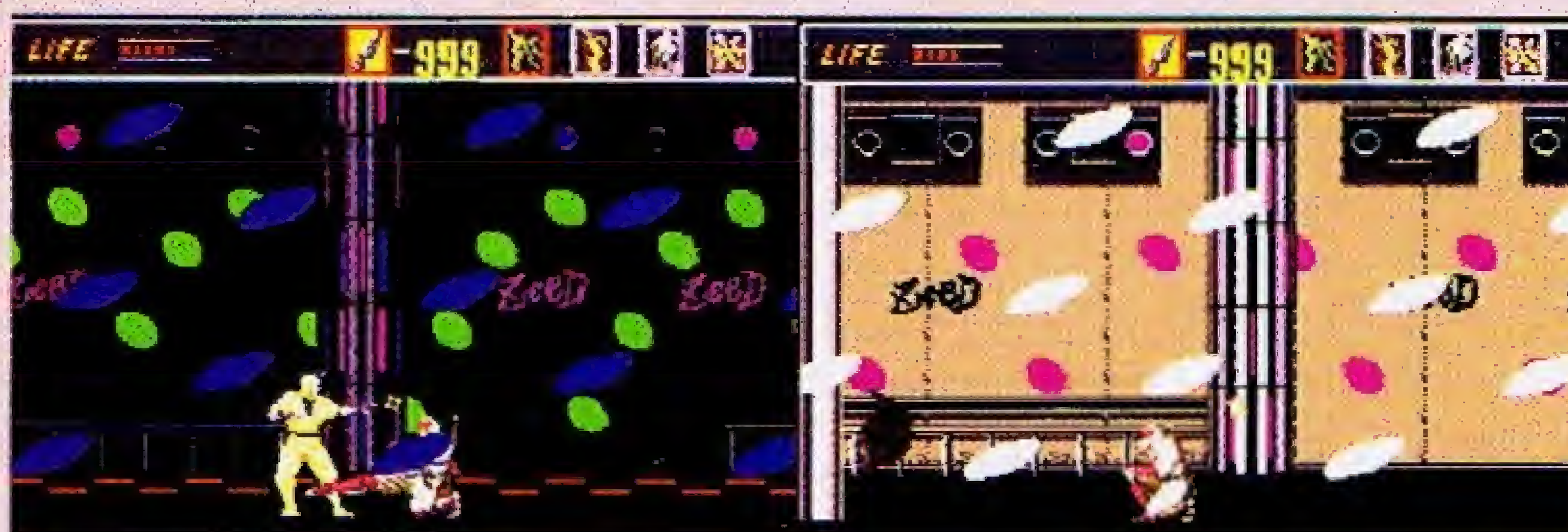
1



NIVEL UNO

ESTE NIVEL ES TAN FÁCIL que te aconsejaríamos que te dedicaras a otra cosa si no consigues superarlo. Su jefe final es Blue Lobster. Para derrotarla, salta a la plataforma de la izquierda y lánzale un ataque con salto mortal en cuanto baje la espada. Su arma no puede alcanzar tu plataforma, así que podrás salirte con la tuya sin recibir un solo golpe.

2



NIVEL DOS

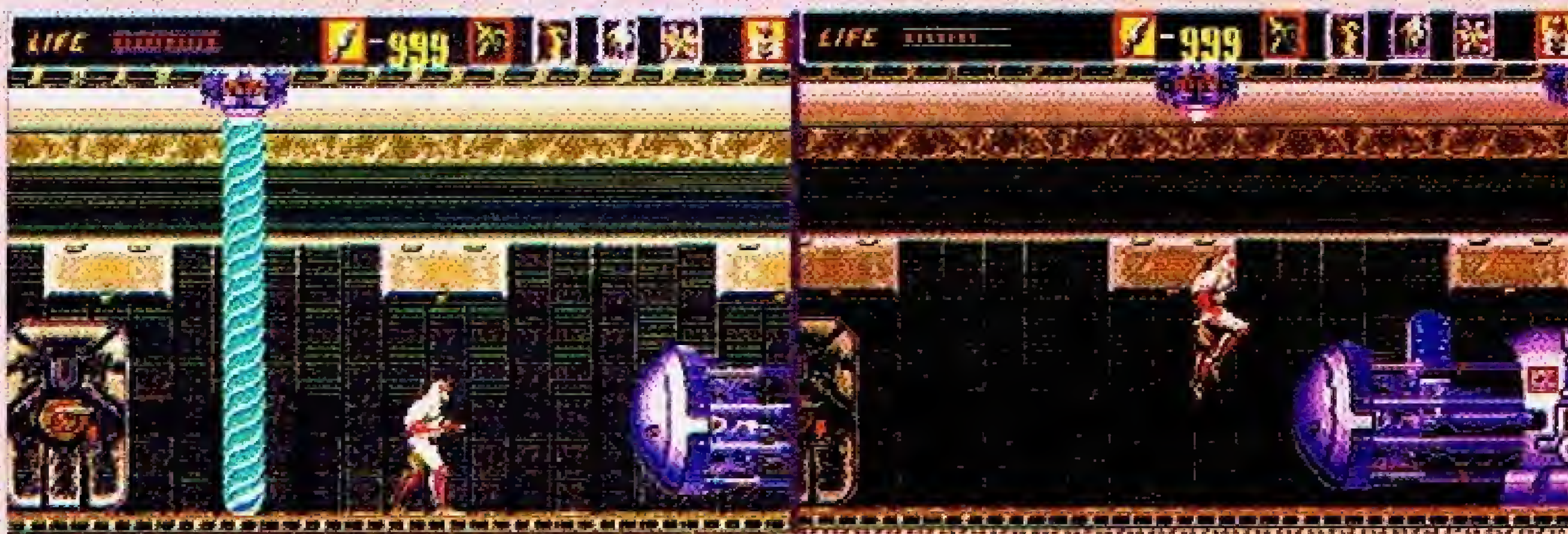
LAS CASCADAS PUEDEN SER DIFÍCILES la primera vez que las encuentres. El secreto está en hacer continuos ataques con salto mortal mientras te mueves a la derecha. Así deberás deshacerte de todos los enemigos para que no te lancen al vacío. En cuanto a los saltos sobre los troncos, es sólo cuestión de práctica. Cuando uno de ellos desaparezca, espera uno o dos segundos y da un salto mortal hacia arriba y a través de la pantalla para aterrizar en el tronco siguiente.

El jefe de este nivel es Shadow Dancer. Espera hasta que dé un salto mortal. Ponte frente al lugar donde va a caer. Pulsa abajo y patalea como un poseso. Hazlo varias veces y pronto se esfumarán las malditas sombras. En cuanto se ponga marrón, lánzale seis o siete shurikens.

Trucos para una buena venganza

EN EL MENÚ DE OPCIONES, elige cero shurikens. Espera alrededor de medio minuto, hasta que los dos ceros se conviertan en el símbolo de infinito. ¡Ahora ya tienes un número ilimitado de shurikens!

EN LA SEGUNDA FASE del nivel cuatro, se puede aumentar el número de vidas para el nivel que quieras. Tardarás en conseguirlo, pero merece la pena. Dispara a la base de la primera cinta transportadora (haz un doble salto y lanza una andanada de disparos). Aparecerá un símbolo Musashi que te dará dos vidas extra. Salta sobre la cinta y deja que te lleve hasta el final y te mate. Habrás perdido una vida ¡para ganar dos! Repite la operación hasta que tengas suficientes vidas para continuar.



3

NIVEL TRES

EL JEFE DEL NIVEL TRES ES UN CEREBRO que está dentro de la cámara del ordenador. Para destruirlo, ve atrás y adelante para esquivar los rayos láser del techo, y, cuando el cerebro se salga de la cámara, da un salto mortal y dispárale. Esto lo tendrás que hacer de 10 a 15 veces.



4

NIVEL CUATRO

EL MAESTRO ATACANTE es el jefe de este nivel y resulta bastante fácil derrotarle. Ponte en la plataforma de la izquierda y salta para esquivar sus proyectiles. Siempre que deje su pecho al descubierto, da un salto mortal y dispárale. Otra vez necesitarás entre 10 y 15 golpes.



5

NIVEL CINCO

LO QUE DEBES RECORDAR en este nivel es que los coches rojos son los únicos que te pueden hacer daño. En cuanto al jefe final, para derrotarle tendrás que emprender una especie de carrera frenética sobre un vehículo de transporte de misiles. Tienes que destruir tres cúpulas rojas, así que ve primero a la derecha de la que está en medio. Ponte frente a ella y patéala hasta destruirla. Luego ve a la izquierda de la cúpula y mira en esa dirección. Lanza shurikens a la cúpula de la izquierda hasta acabar con ella. Dirígete a la derecha hasta la zanja próxima a la cúpula derecha. Salta y golpéala con tus shurikens hasta que ella y el vehículo desaparezcan.



6

NIVEL SEIS

TIENES QUE SALTAR Y DISPARAR cinco veces para derrotar al Hombre Araña del final de este nivel. Esquiva sus telarañas agachándote y alejándote de ellas. Si alguna te atrapa, muévete muy deprisa a izquierda y derecha para liberarte. Luego, cuando aparezca Batman, tendrás que dispararle 10 ó 12 veces para derrotarle. Cuando llegue a la parte superior de la pantalla, dispárale dando saltos mortales, y, después, agáchate para que pase por encima de ti.



7

NIVEL SIETE

EL ÚLTIMO SALTO SOBRE EL ROMPEOLAS es verdaderamente difícil. Asegúrate de saltar a la derecha desde el borde del saliente y dar un salto mortal cuando te encuentres en el punto más alto de tu trayectoria. Acuérdate de usar la magia Ikazuchi antes del salto para que no te tiren al vacío.

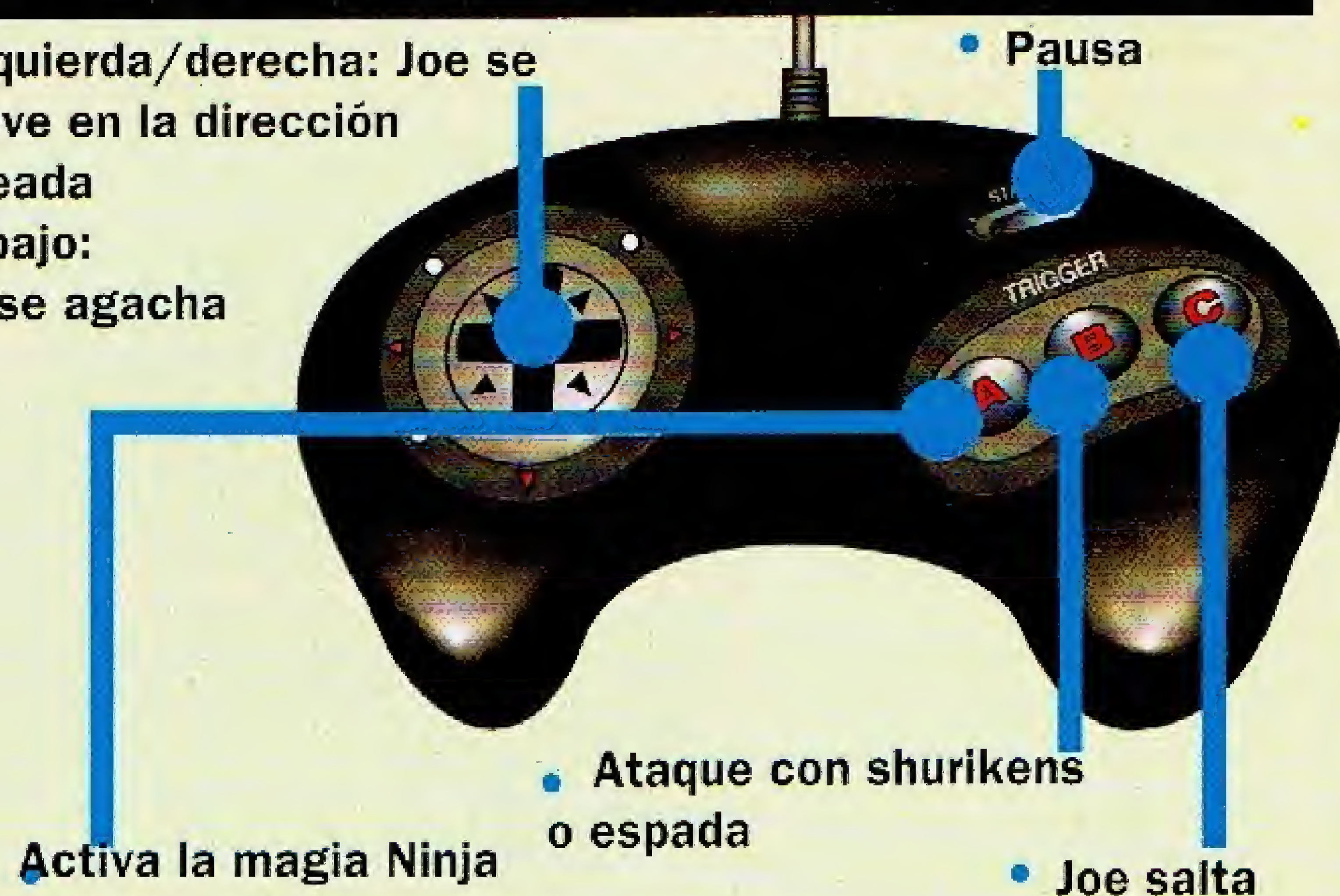
El jefe de este nivel es un brontosaurio. Súbete al saliente de la izquierda y salta sin dejar de disparar shurikens al mosntruo. Cuando se acerque demasiado, lánzate sobre él y huye de su coletazo. Súbete al saliente de la derecha y repite la operación. Sigue haciéndolo hasta que tu enemigo doble la rodilla.

8

NIVEL OCHO

NO TENEMOS NINGUNA PANTALLA para ayudarte esta vez, así que te dejamos a tu suerte en tu lucha contra Neo-Zeed. Ve a la derecha del decorado y pulsa abajo dándole patadas. En cuanto empiece a parpadear, salta para esquivar la cabellera que te lanza. Golpea el agujero negro de la pared para detener la cadena. Repite el proceso hasta que se le oscurezca el pelo a tu enemigo. Eso quiere decir que le has hecho mucho, mucho daño.

mandos del pad



◆CARRERAS

ROAD RASH

La conducción temeraria es el deporte ilegal más rápido del mundo. En él, quince motoristas chalados luchan a muerte sobre el asfalto. Si no estás dispuesto a usar tus puños es mejor que te quedes en casa.

Juego sucio

Hay cuatro formas de deshacerse de los rivales, y sin embargo muchos motoristas se limitan a dar puñetazos. Intenta dominar estas cuatro técnicas y tendrás suficientes recursos para enfrentarte a los macarras de los últimos niveles.

1



PULSA ARRIBA junto con el botón C y soltarás una patada demoledora. Esto te viene muy bien cuando la moto de tu rival está pegada al borde de la pista y quieres mandarle a freir espárragos

2



TU ARMA HABITUAL es el puñetazo, que puede ser tremendamente eficaz, pero también es fácil que te tiren de la moto, así que calcula bien tus golpes.

3



UN GRAN PORRAZO, verdaderamente irresistible si lo lanzas a tiempo.
Pulsa C y abajo y aparta a ese chulo de tu camino.

4



SÓLO PUEDES conseguir el palo quitándoselo a otro piloto. Pulsa repetidamente la C si alguien te intenta apalear, y entonces le quitarás su infame artilugio. Ya es tuyo para el resto de la carrera.



El objetivo de este juego es, simple y llanamente, ganar dinero, pero la única forma de conseguirlo es logrando una buena clasificación en todas las pruebas. Esto depende de tres factores: tu habilidad como piloto, la potencia de tu moto y tu rapidez en el manejo del palo o los puños.

En efecto, vas a tener que emplear todo tipo de artimañas para ganar, y eso significa que debes buscar la máxima velocidad y la lucha cuerpo a cuerpo contra otros motoristas. Afortunadamente, hay unos cuantos trucos para conseguirlo.

Logra una buena recompensa y podrás comprarte una moto más potente. Todos tus rivales tendrán máquinas cada vez mejores, así que te interesa aventajarles en este aspecto. Unas cuantas claves te pueden ayudar.

En cuanto a tu habilidad como piloto, mucho nos tememos que la tendrás que mejorar tú solo ...

rompiendo códigos...

Bien, ya te hemos dado las claves para llegar a todos los niveles de carrera, pero ahora puedes crearlos tú mismo para ponértelo un poco más fácil. He aquí un ejemplo (es una clave imaginaria, así que no te molestes en introducirla):

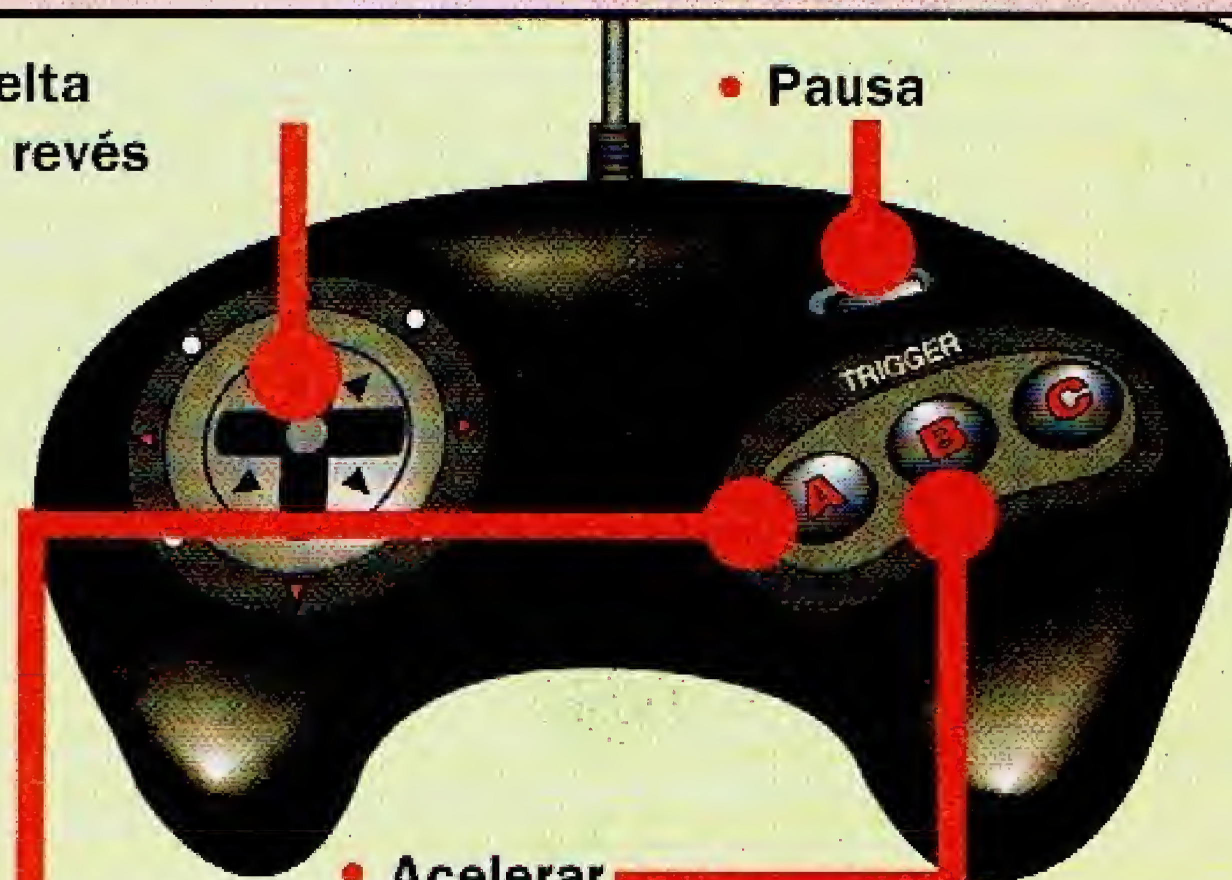
12173 10021 FT3IE 93TDQ

Las cinco primeras cifras representan tus mejores puestos en el mismo número de circuitos. Por decirlo de otra forma, has acabado primero, segundo, primero, séptimo y tercero. Sin embargo, para pasar al siguiente nivel tendrás que clasificarte entre los cinco primeros en todas las carreras.

La clave está en que los cinco puestos se suman para hallar el total, y por tanto puedes cambiarlos a tu gusto. Así pues, en este caso resta tres puestos al séptimo (cambiándolo por el cuarto) y súmalos a uno de tus primeros convirtiéndolo en otro cuarto. La clave quedaría de esta forma:

42143 10021 FT3IE 93TDQ

Ahora podrás pasar al siguiente nivel.



- Arriba + C suelta un puñetazo de revés
- Abajo + C lanza una brutal patada a la espinilla
- Pausa
- Acelerar
- Le quita el palo a un rival
- Suelta un puñetazo, un revés, una patada o un garrotazo
- Frenos

mandos del pad

OCHO MOTOS – pero, ¿cuáles merecen la pena?

Algunas motos ofrecen unas asombrosas prestaciones a cambio de dinero, otras no merecen el precio que tienen. La clave está en saber a qué grupo pertenece cada una. Aquí las tienes, de la más barata a la más cara, con todas sus características.

1



LA SHURIKEN 400 es el modelo básico con el que empiezas la partida. Le falta potencia en las llegadas, pero se conduce y acelera bien.

2



ELIGE LA THE PANDA 600 en cuanto puedas. Es rápida, relativamente ligera y más suave que un guante.

3



OLVIDATE DE LA BANZAI 750. Ahorra dinero para comprar más adelante una moto mejor. De acuerdo, es rápida, pero una pesadilla en las curvas cerradas.

4



LA PANDA 750 es una moto robusta que puede sufrir varios golpes antes de abandonar la carrera. Sin embargo, es mejor la Ferruci 850.

5



LA KAMIKAZE 750 hace honor a su nombre. Sólo un demente podría pilotarla. No malgastes tu dinero.

6



LA FERRUCI 850 es una moto maravillosa, rápida y ligera que toma las curvas como si fueran rectas.

7



LA SHURIKEN 1000 tiene una gran potencia, pero toma las curvas como un borracho en una cantina (o sea, no muy bien que digamos).

8



EL SUEÑO DE TODO MOTORISTA. La Diablo 1000 es la única con la que puedes competir dignamente en el nivel cinco, así que empieza a ganar carreras y ahorra dinero.

Trucos especiales

Después de cada carrera te darán una clave que te permitirá seguir jugando si piensas que ya te has dado bastantes cacharrazos por el momento. Hay cinco niveles en Road Rash, que prolongan indefinidamente los cinco circuitos originales. He aquí algunas claves para no tener que completar todas las pruebas ...

1 Para llegar al nivel dos montado en una Shuriken 1000:
10000 01CM0 01435 243DE

2 Para llegar al nivel tres con la maravilla italiana Ferruci 850:
00000 01VE0 0129K 35E0E

3 Para llegar al nivel cuatro con tu fiel Ferruci 850:
00000 02TT1 10A2J 45T0T

4 Para llegar al nivel cinco con una Diablo 1000 y miles de billetes en el banco:
43143 067K0 01EVD 571RQ

5 Para llegar al nivel cinco con una Diablo 1000 y una fortuna en el banco (la letra O es la tercera de la segunda secuencia):
00000 01000 MTPN8 4NPBI

Ya ha llegado el cambio que esperabas en los juegos de rol. En este juego no asumirás el papel de un héroe, sino de una bestia, ¡para matar bestias!

SHADOW OF THE BEAST



Hace muchos años, en una noche cerrada, un chiquillo fue secuestrado en su hogar mientras sus padre dormían. Sus misteriosos secuestradores se lo llevaron al maldito reino del Señor de las Bestias. Encerrado bajo el templo de Necrópolis, el muchacho acabó convirtiéndose en una bestia, hasta que un día vio cómo el Señor de las Bestias daba muerte a su padre. Entonces, su mente despertó a la realidad y a su nueva misión: fue destruir a los seres que habían destrozado su vida y la de su padre.

De principio a fin...

Agarraos a vuestro asiento, fanáticos de las aventuras. Empecemos desde el principio (lo más lógico, ¿no?) y vayamos paso a paso hasta el final...

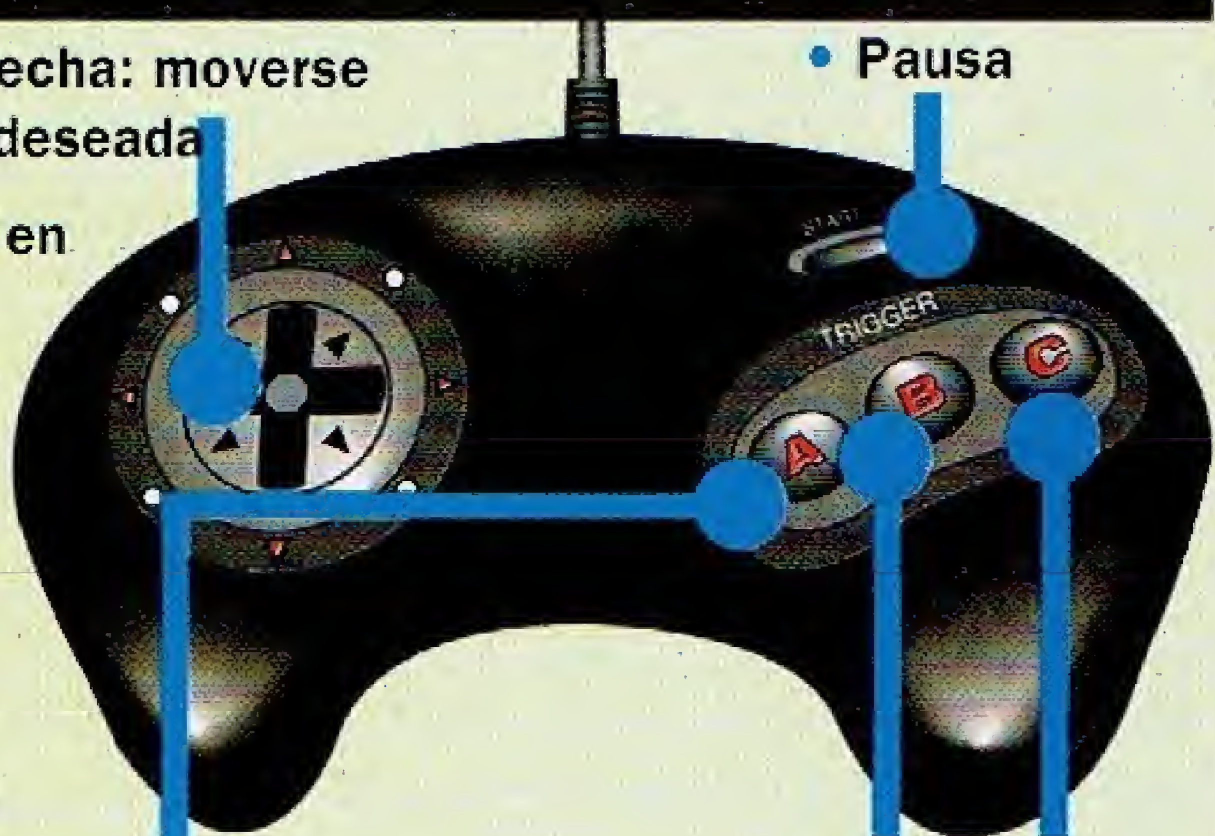
1 ENTRADA AL MUNDO SUBTERRÁNEO

Desde el principio, ve a la izquierda. Los enemigos y las piedras van muy deprisa, así que prepárate para darles puñetazos o patadas hasta aniquilarlos. Al llegar al árbol con el letrero "Home", entra por la puerta

2 DESCENSO A LAS PROFUNDIDADES

UNA VEZ DENTRO, ve hacia abajo y luego a la izquierda hasta que encuentres una sección infestada de un líquido mortífero y unos enemigos armados con hachas. Ve a la izquierda, salta el abismo y coge la llave. Tírate por el abismo y ve a la derecha, a coger la poción de energía. Ve hacia atrás y a la izquierda hasta que veas...

mandos del pad



- Izquierda/derecha: moverse en la dirección deseada
- Arriba: entrar en una habitación
- Subir por una escalera
- Abajo: agacharse
- Bajar por una escalera
- Pausa
- Salto
- Puñetazo
- Patada
- Fuego
- Accionar palancas
- Salto

3 EL GUARDIÁN DEL ORBE





ESQUIVA LAS LLAMAS DEL GUARDIÁN y agáchate junto a su mano. Espera que te pase una llama por encima de la cabeza.

En cuanto el guardián lance al aire la bola, ponte de pie y dale un puñetazo al orbe cuando caiga al suelo. Vuelve a agacharte rápidamente y repite la misma operación hasta derrotar al mequetrefe.

4 ¡MÁS FUERZA CON EL PUÑETAZO PLASMA!

AL DERROTAR AL GUARDIÁN del orbe conseguirás el puñetazo plasma, y a fe que lo necesitas, pero no abuses de él... todavía. Sube hasta la parte superior derecha del mundo subterráneo. Continúa y entrarás directamente en...

5
ESQUELETO DE LA MUERTE



QUÉDATE A LA IZQUIERDA de la pantalla (junto al pilar de piedra) y espera a que aparezca el esqueleto.

Dispárale tus rayos de plasma y consigue la mayor cantidad posible de impactos.

Con un poco de suerte, le matarás antes de que se vuelva loco y se ponga a correr por la pantalla destruyéndolo todo. Tienes que hacerlo en sus dos primeros acercamientos. En cuanto muera, ve a la derecha, a la sección siguiente.

6
ADELANTE Y ARRIBA



LO PRIMERO que tienes que hacer en esta sección es ir directamente a la parte superior izquierda de la zona de juego. Cuando te estés acercando verás los ojos saltarines. Para superarlos, anda con cuidado entre los dos, parándote en los intervalos a la espera del siguiente bote, y defiéndete de todas las criaturas voladoras que aparezcan. Al llegar al extremo izquierdo, coge la llave y vuelve por donde has venido. No hay que hacer nada más aquí, excepto enfrentarse al jefe final, al que, por cierto, encontrarás en la parte inferior derecha de la sección, y se trata de...

7
EL DRAGÓN HYDRASS



LOS PINCHOS QUE SALEN del suelo aparecen de izquierda a derecha, así que quédate a la derecha, junto al monstruo, agáchate y dale puñetazos en la boca mientras salen los tres primeros pinchos. Vuelve un poco a la izquierda para que no te dé el último pincho. Cuando vuelva a desaparecer este último pincho, ve a la derecha y encájale más golpes. Este tipo es muy duro y necesita bastantes toques.

8
POR TIERRA AL CASTILLO



AHORA TIENES que encontrarte en la superficie (se sale por el pozo). Ve a la derecha esquivando y/o matando todo lo que te salga al paso. Hay unos cuantos pilares rocosos por el camino. Si los rompes en pedazos recibirás energía extra. Al llegar al castillo, no vayas directamente a la puerta, si no quieres que todo se oscurezca. Ve un poco a la derecha y verás una antorcha. Salta para cogerla y entra en el castillo.

9
DENTRO DEL CASTILLO





TRES COSAS QUE RECORDAR AQUÍ: Tienes que encontrar una llave inglesa para desactivar el campo de fuerza que se interpone en tu camino hacia el jefe y la salida. Tienes que buscar la pistola de plasma que te permitirá matar al guardián y pasar al siguiente nivel, y, por último, debes encontrar al guardián.

Para ello, busca la llave mientras te diriges a la parte superior derecha del castillo. Luego ve a la parte inferior izquierda para encontrar la pistola (con un poco de insistencia darás con ella). Ve a la derecha y arriba para llegar al campo de fuerza. Desactívalo con la llave y ve a la derecha de la sección para encontrar...



10
LA BESTIA TRICÉFALA



SI TE OLVIDAS de coger la pistola, no podrás hacerle ningún daño a esta criaturita, y, tal como está dispuesto el castillo, es completamente imposible volver a por la pistola. Por tanto, estás perdido.

Para matar a esta bestia tienes que disparar al ojo del centro de su cuerpo. Espera un poco hasta que te dispare la cabeza inferior, esquiva su fuego, muévete entre las cabezas y dispara al ojo. Repítelo hasta cantar victoria.

11
EL NIVEL DESLIZANTE



ESTA PARTE DEL JUEGO es muy parecida a un matamarcianos convencional, con un decorado que se desplaza mientras disparas al aire. Al llegar al final del nivel tendrás que derrotar a esa cosa tan fea de abajo. Su tentáculo central se mueve arriba y abajo. Cuando esté bajado, colócate en el hueco y dispara arriba, a la cabeza. Sal de ahí a toda prisa, antes de que te dé el tentáculo.

Repite esta operación hasta sus últimas consecuencias...

12
EL ÚLTIMO DESAFÍO



PESE A HABER LLEGADO TAN LEJOS todavía volverás a aparecer fuera del castillo. Ahora ve a la derecha hasta encontrar al último guardián. Quédate a la izquierda de la pantalla para que la mano baje hacia esa zona. Esquívala rápidamente moviéndote a la derecha y dale algunos puñetazos al jefe. Cuando vuelva a salir la mano, vuelve a la izquierda y repite la operación hasta acabar con ese bribonzuelo.

SHINING IN THE DARKNESS



Éste es uno de los mejores juegos de rol que puedes encontrar. Tiene unos gráficos brillantes y jugar con él es como un sueño. Así que manos a la obra y duro con esos monstruos.



Dark Sol, un brujo malvado, ha secuestrado a una princesa y la ha encerrado en su laberinto. Si tienes suficiente oro, ve a la tienda de armas y equípate. Visita el santuario si quieres que un miembro muerto de tu equipo resucite o deseas salvar la partida. La armería te dará (¡oh, sorpresa!) una armadura, y el alquimista podrá proporcionarte todos los hechizos de moda. Claro que sí, y, además, te dará hierbas reponedoras de energía.

Sin lugar a dudas, este es un juego ENORME, así que no podemos decirte en estas páginas todo lo que deberías saber. En vez de ello, hemos procurado decirte lo más importante.

¡Qué brillante!

• Ve a un taller de reparación con un objeto mágico que pierda fuerza al ser usado. Si no tienes dinero suficiente para la reparación, échate a dormir nada más tirar el objeto y recógelo al día siguiente. Conseguirás un montón de puntos extra. Lacrimatorio: consigue todas las Armas de la Luz y visita a Jessa en el castillo. Theos recogerá sus lágrimas cuando llore. Coge el lacrimatorio de manos de Theos.

• Sigue de vuelta a la taberna del pueblo para conseguir información actualizada, como el paradero de algunos personajes.



LUGARES CRUCIALES

HE AQUÍ ALGUNOS DE LOS LUGARES DE LAS ZONAS MÁS IMPORTANTES DEL JUEGO. ESTO HARÁ MUCHO MENOS ACCIDENTADO TU RECORRIDO POR LAS PRIMERAS FASES DE LA PARTIDA.

NIVEL UNO
Escaleras del nivel uno al dos – 10S, 12E

CUEVA DEL VALOR
Escaleras para bajar hasta el jefe – 10S, 9E

CUEVA DE LA VERDAD
Usar el ídolo falso – 7S, 23E

CUEVA DE LA SABIDURÍA
Agujero para bajar (que te lleva al final) – 10S, 18E
Agujero para caer (que te lleva al nivel inferior) – 13S, E

¡QUÉ DESCUBRIMIENTO!

DE ACUERDO, LAS COSAS SE ESTÁN PONIENDO UN POCO DIFÍCILES. NECESITARÁS CIERTOS OBJETOS PARA SEGUIR ADELANTE, Y LOS ENCONTRARÁS EN ESTOS LUGARES.

NIVEL TRES
Casco ligero – 8S, 29E
Escudo ligero – 9S, 1E
Cuerda – 27S, 1E

NIVEL CUATRO
Espada ligera – 5S, 11E
Llave de la celda – 13S, 9E

NIVEL CINCO
Armadura ligera – 5S, 9E

EN BUSCA DE LOS JEFES

POR SUPUESTO, ESTÁ MUY BIEN ESO DE EQUIPARSE, PERO TU GRUPO NO LLEGARÁ MUY LEJOS SI NO PUEDE ENCONTRAR (CUANTO MENOS DERROTAR) A ESOS TERRIBLES JEFES. PARA PONERTE LAS COSAS MÁS FÁCILES AQUÍ TIENES UNA LISTA DE LOS LUGARES EN QUE SE ENCUENTRAN.

CANGREJO KAISER – 18S, 12E
GILA (CUEVA DE LA FUERZA) – 21S, 7E
TORTOLYDE (CUEVA DEL VALOR) – 17S, 4E
DOPPLER (CUEVA DE LA VERDAD) – 7S, 21E
MURO LÚGUBRE (NIVEL UNO) – 20S, 16E
HUESO NEGRO (NIVEL TRES) – 27S, 19E
DARK KNIGHT (NIVEL CUATRO) – 13S, 7E
DARK SOL (NIVEL CINCO) – 11S, 15E



PAREDES ROJAS MÁGICAS

ESTÁ MUY BIEN DARSE UN PASEO POR LAS CUEVAS QUE HAY EN EL JUEGO, PERO NO QUERRÁS ESTAR DANDO VUELTAS POR ELLAS TODA TU VIDA, ¿VERDAD? ASÍ PUES, PARA SALIR SÓLO TIENES QUE ENCONTRAR UNA PARED ROJA. EN ESTOS LUGARES LAS PODRÁS ENCONTRAR.

CUEVA DE LA FUERZA – 27S, 13E
CUEVA DEL VALOR – 6S, 25E
CUEVA DE LA VERDAD – 6S, 17E
(usando el orbe) 6S, 26E
CUEVA DE LA SABIDURÍA – 13S, 20E

DÓNDE ENCONTRAR LOS ESTANQUES AMARILLOS

NO TE OLVIDES DE USAR EL MEDALLÓN EN ESTOS LUGARES.

NIVEL DOS – 21S, 24E
NIVEL TRES – 23S, 18E
NIVEL CUATRO – 11S, 5E
NIVEL CINCO (con lacrimatorio) – 26S, 4E



mandos del pad



- Arriba/abajo/izquierda/derecha: mueve a tu equipo por el laberinto e ilumina las opciones del menú
- Activa los menús de acciones y elige las opciones señaladas

El personaje consolero más rápido, ágil y popular de todos los tiempos se enfrenta al malvado Dr. Robotnik. Echemos un vistazo a nuestro espinoso amigo...

SONIC THE HEDGEHOG

El Dr. Robotnik ha encerrado animales inocentes en armaduras de robot y les ha obligado a ayudarle en su intento de conquistar el mundo. Sonic The Hedgehog fue la única criatura suficientemente rápida para escapar a sus trampas, y ahora debe luchar en solitario para liberar a sus amigos, encontrar a Robotnik y destruir su laboratorio.

La acción tiene lugar en seis trepidantes fases compuestas de tres actos cada una. Eso da un total de 18 niveles de pinchos, trampas, rompecabezas y peligros que Sonic tiene que sortear para salir airoso.

Afortunadamente, hay diversos trucos para ayudar a este insectívoro a derrotar a todos los jefes de fin de fase.

trucos supersónicos





¿QUIERES EMPEZAR EN UN NIVEL DISTINTO?
Enciende la consola, espera a que Sonic empiece a menear el dedo en la pantalla del título y pulsa las teclas siguientes por este orden:

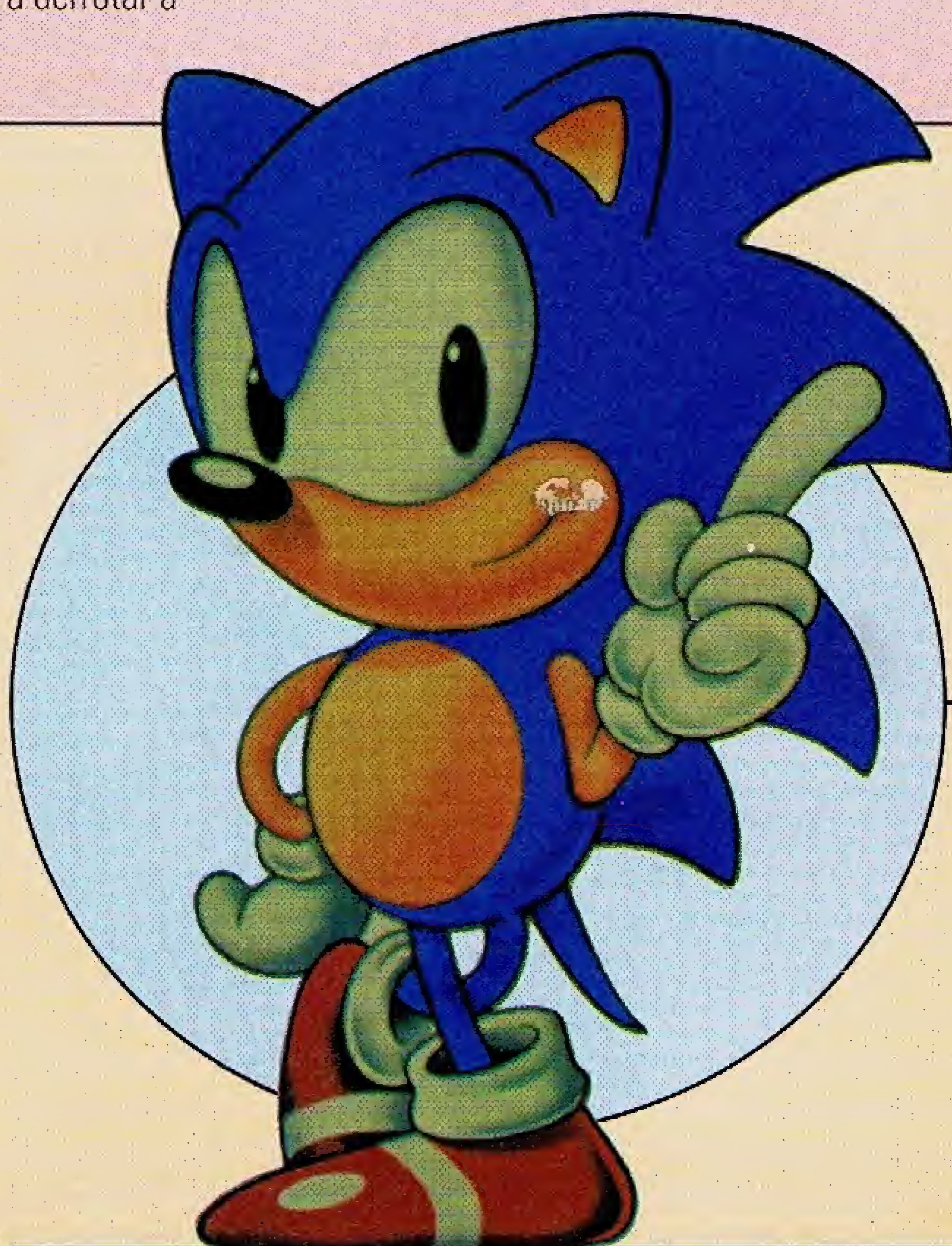
Arriba, abajo, izquierda, derecha, y luego A + "start".

¿QUIERES CAMBIARLE LA CARA A SONIC?
En primer lugar, introduce esta secuencia en la pantalla del título (cuando Sonic esté meneando el dedo):

Arriba, C, abajo, C, izquierda, C, derecha.
Después presiona A + "start", al mismo tiempoB

Una vez dentro del juego puedes acceder a una modalidad de cámara lenta dando a la pausa y manteniendo pulsada la B. Al pulsar C conseguirás saltar, mientras que la A cumple la función de "reset".

Si no interrumpes la partida, el botón B transforma a Sonic en otros personajes (como enemigos o anillos). El botón C produce copias en miniatura del personaje elegido. ¡Sorprendente!



mandos del pad



• Arriba: cuando está quieto, Sonic mira hacia arriba para ver lo que tiene encima.
• Pulsa abajo al moverte, y Sonic se convertirá en una bola para su ataque especial giratorio. Pulsa abajo estando quieto, y Sonic mirará hacia abajo para ver qué hay en esa zona

• Pausa

• ¡salta Sonic!

SEIS DE LOS MEJORES AL SERVICIO DE ROBOTNIK

El tercer acto de cada fase finaliza en un enfrentamiento con el Dr. Robotnik. Éste aparecerá en la pantalla armado con un arsenal de artilugios mecánicos para triturar los pinchos de nuestro amigo. He aquí cómo llegar al chiflado doctor y dar buena cuenta de él en todas esas ocasiones.

1 ZONA DE LA COLINA VERDE

LA PRIMERA FASE es con diferencia la más fácil, así que tómate un respiro para coger más de 100 anillos y entrar en la fase especial, o corre a toda velocidad para conseguir un buen cargamento de puntos extra.



Espera debajo de una de las plataformas hasta que Robotnik, junto con su malvada bola de la muerte, empiece a volar huyendo de ti. Entonces, salta rápidamente sobre la plataforma... y lanza un ataque giratorio contra la nave de Robotnik. En cuanto caigas al suelo, vuelve corriendo a tu escondite, bajo la plataforma. Repite esta operación seis veces.

2 ZONA DE MÁRMOL

HAY UN MONTÓN de zonas secretas que descubrir en las profundidades subterráneas de la zona de Mármol. Intenta saltar a los lados de las paredes y tómate un respiro para mirar a tu alrededor. Insiste y obtendrás tu recompensa.



En cuanto Robotnik haya decidido a qué lado echar su descarga de lava, salta al lugar opuesto. Cuando vuelva volando a por ti, salta y golpéale en cuanto se coloque sobre el centro del pozo. Vuelve a la plataforma en la que estabas y lánzate rápidamente a la que hay al otro lado del pozo. De esta manera desaparecerá la lava. Repítelo.

3 ZONA DEL PATIO PRIMAVERAL

ESTE NO ES EL NIVEL MÁS DIFÍCIL, pero es complicado conseguir suficientes anillos para llegar a la fase especial. Tómate el tiempo que necesites, mira siempre antes de saltar y nunca sacrifiques un precioso número de anillos por acceder a la zona de bonificación.



Quédate en el extremo izquierdo de los bloques y espera hasta que el Dr. Robotnik se pare encima de ti. Tienes que moverte deprisa o acabarás como una aceituna; así que corre a la derecha... Cuando Robotnik se lance a pinchar el bloque en el que acabas de estar, salta y dale, se puede hacer dos veces antes de que huya. Ponte en el bloque izquierdo y repítelo.

4 ZONA DEL LABERINTO

ES EL NIVEL MÁS DIFÍCIL. No pases nunca las zonas irrespirables sin haber tomado aire. Así nunca te ahogarás. Ten cuidado también con los pinchos de las cadenas que salen de las paredes, y calcula bien las carreras.



Corre a la izquierda a coger un escudo antes de enfrentarte a Robotnik, y luego muévete hacia la derecha, donde te espera tu enemigo. No le golpees, pero síguele lo más de cerca posible cuando se eleve... La clave del éxito es: bajo el agua, más velocidad y menos prisa. En ese medio puedes sobrevivir más tiempo de lo que crees, así que no te asustes cuando veas que todo se empieza a inundar de agua.

5 ZONA DE LA LUZ ESTELAR

SUBE siempre que puedas y descubrirás el camino más rápido hacia la llegada. Asimismo, al estar arriba tendrás menos posibilidades de caerte al fondo, que es el mayor peligro de los tres actos.



Esquiva las bombas de Robotnik hasta que aprendas dónde caen. Cuando ya lo sepas, salta al subibaja en cuanto caiga la bomba... para devolverla por donde ha venido. Con ocho golpes como éste, el malvado doctor se rendirá a tus pies o, más bien, a tus pinchos. ¡Ya sólo te queda una fase!

6 CEREBRO DE CHATARRA

ESTOS ACTOS SON DIFÍCILES, pero la mayoría de los obstáculos no tienen ningún peligro. Pasa corriendo los robots que explotan, calcula bien cómo vas a superar los lanzallamas y si ves un vehículo de transporte a larga distancia, cógelo.



Quédate en medio del laboratorio de Robotnik y espera hasta comprobar cuáles son los pistones que van a caer. Esquívalos, salta hacia arriba y dale un golpe a Robotnik. Cuando se formen los rayos de energía y empiecen a caer, quédate entre ellos, en el hueco más grande que veas.. Los rayos pasarán muy cerca de ti, pero pasarán al fin y al cabo.

Vidas a tope

En el acto tres de la Zona de la Colina Verde hay dos vidas extra y más de 100 anillos ocultos. Así pues, sin golpear ningún punto de vuelta al principio, coge la vida extra de la parte superior de la espiral, la que hay debajo de la cascada al final del acto, y coge más de 100 anillos. Ahora suicídate y vuelve a empezar desde el principio del nivel. Has perdido una vida a cambio de tres. Repite la operación hasta que tengas todas las vidas que quieras.

▶ El erizo más marchoso de la historia ha vuelto a las andadas con el Dr. Robotnik, y ahora con nuevos desafíos.

SONIC THE HEDGEHOG 2



Muchos jugadores ya están familiarizados con Sonic the Hedgehog y conocen todos los secretos de la primera parte, pero el Dr. Robotnik ha estado preparando su venganza y ahora está más dispuesto que nunca a impedir la huida de Sonic. Ahora hay más niveles, una fase de bonificación más difícil y más enemigos, así como aventuras submarinas, subterráneas y en las alturas. Así pues, prepárate para correr, girar y saltar y ¡duro con el doctor!

A VUELTAS CON LOS NIVELES

Una guía jefe a jefe para acabar Sonic the Hedgehog 2 ...

1 EMERALD HILL ZONE

HAY DOS actos en la Zona de la Colina Esmeralda, el segundo de los cuales culmina en un enfrentamiento con el vengativo Dr. Robotnik.



Espera en el centro de la pantalla y rebota dos veces en la cabeza de Robotnik cuando pase por encima de ti. Repite la acción. Cuando se dispare el pincho que hay delante del vehículo del doctor, ya lo tienes en el bote.

2 CHEMICAL PLANT ZONE

UNA VEZ MÁS sólo hay dos actos en la Zona de la Planta Química, pero este nivel está lleno de agua rosa esperando cualquier descuido de Sonic para tragárselo.



Robotnik hará todo lo posible por triturarte los pinchos. Ten cuidado con las plataformas giratorias. Quédate en el centro y, mientras Robotnik rellena sus depósitos, dale dos golpes. Ocho toques más y ¡hasta la vista, canalla!

3 AQUATIC RUIN ZONE

QUÉDATE EN LA PARTE SUPERIOR de la pantalla en los dos actos de la Zona de las Ruinas Acuáticas. Así no te ahogarás.



En cuanto entres en la zona de lucha con el jefe final, salta a lo alto de la columna de la derecha. Cuando Robotnik se ponga a volar, dale y baja al suelo. En cuanto vuelva a volar, regresa a la plataforma y repite la operación.

4 CASINO NIGHT ZONE

AQUÍ HAY MUCHAS posibilidades de ganar (y perder) anillos en las tragaperras que hay por todas partes. Es sólo cuestión de lanzar un erizo a la obra.



Usa el giro especial de Sonic desde la posición de agachado para subir al tablero gigante de pinball. Desde esa ventajosa situación podrás lanzarte sobre la cocorota de Robotnik, ¡y eso duele ...!

5 HILL TOP ZONE

LA ZONA DE LA CUMBRE DE LA COLINA nos recuerda la Zona de la Colina Verde de la primera parte, pero no es momento para nostalgias. Hay que esquivar las llamas.



En cuanto aparezca Robotnik, trata de rebotar seis veces en su cabeza, y luego huye a tu refugio de la parte izquierda de la pantalla. Rebota en Robotnik cuando aparezca por el lado contrario.

sonitrucos

Existe la creencia de que el truco para elegir nivel de Sonic the Hedgehog se convirtió en el más conocido de todos los tiempos, pero entretanto ha aparecido un nuevo truco. Si no lo conoces, toma buena nota:

• ELECCIÓN DE NIVEL:
Antes de empezar a jugar, ve al menú de opciones y escucha las siguientes melodías de la prueba de sonido: 19, 65, 09 y 17. Nada más terminar la última oirás un sonido corto y metálico. Pulsa "start"para volver a la pantalla del título, mantén pulsada la A y presiona "start" para ir al menú de niveles.

• • TRUCO SUPERSÓNICO:
Entra en el menú de niveles y escucha estas melodías en la prueba de sonido: 04, 01, 02 y 06. Ahora elige nivel y juega normalmente. Cuando Sonic haya cogido 50 anillos, pulsa B + C ¡y Sonic se convertirá en Super Sonic!

6 MYSTIC CAVE ZONE

ESTE ES UN NIVEL DIFÍCIL, así que olvídate de la fase especial del segundo acto y procura mantener una buena reserva de anillos para tu enfrentamiento con Robotnik.



Corre al extremo derecho de la pantalla, esquiva los bloques puntiagudos que caen del techo (los otros no te hacen daño), y espera a que aparezca Robotnik. Entonces dale una intensa y bien merecida tunda de pinchazos.

7 OIL OCEAN ZONE

NO CAIGAS en las aguas contaminadas. Tomátelo siempre con calma.



En cuanto aparezca Robotnik, dale un par de golpes. Luego corre a la derecha de la plataforma de ese lado y salta arriba en el último momento para esquivar la cola. Estate preparado para agacharte o saltar sobre los rayos láser que te disparen. Repite la operación.

◆◆◆

8 SKY CHASE ZONE

SONIC THE HEDGEHOG vuela sobre las alas del avión de Miles en la Zona de la Persecución Aérea, y sólo tiene que destruir las tortuguitas que hay encima de sus hermanas mayores.



No te olvides de coger la máxima cantidad posible de anillos en esta fase. Puede que los necesites más adelante.



9 METROPOLIS ZONE

HAY TRES ACTOS que superar antes de volver a enfrentarte con Robotnik. Te llevará cierto tiempo, pero ten paciencia.

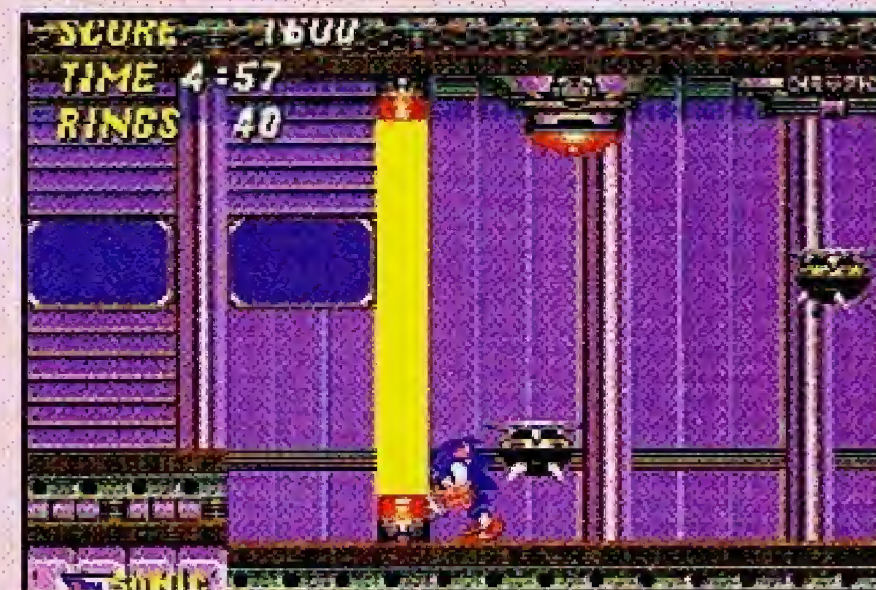


Salta sobre los satélites giratorios y espera que se detenga la nave de Robotnik. Golpéala por debajo, y luego haz lo propio con la nave giratoria. Cuando hayas dado a todos los satélites, Robotnik te disparará un rayo láser. Salta sobre él y dale al bribón su merecido.



10 WING FORTRESS ZONE

SONIC TIENE QUE EXPLORAR A FONDO para coger los anillos suficientes para la fase especial. No te preocupes si te arrastra la corriente de una hélice. Casi nunca pasa nada.



Quédate pegado a la pared, como te mostramos en esta ilustración. Así estarás a salvo de las plataformas móviles de pinchos, pero no del rayo láser. Cuando éste vaya a detenerse, Sonic deberá moverse deprisa para golpear dos veces.

11 DEATH EGG ZONE – PART 1

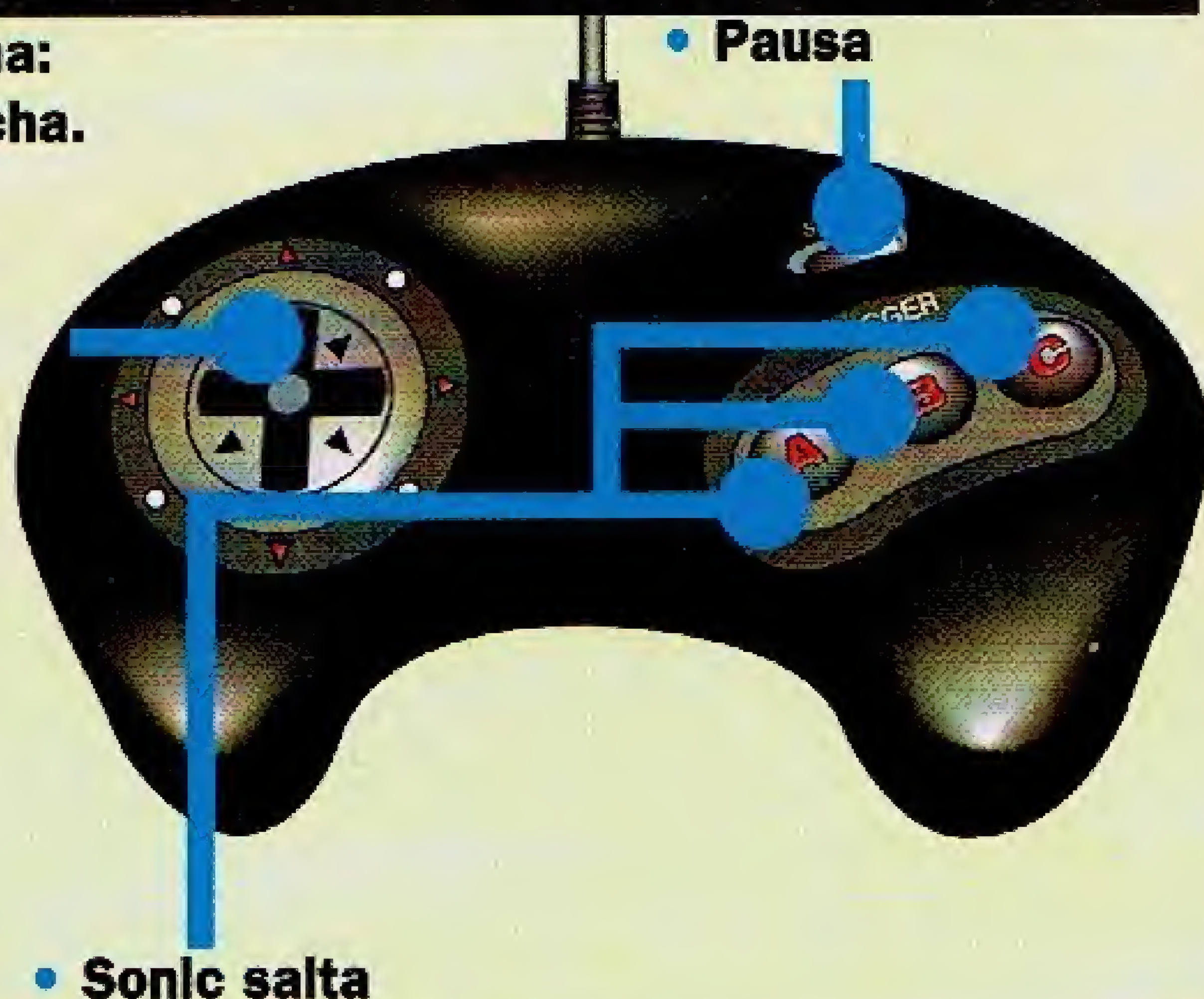
AQUÍ SONIC SE ENCUENTRA frente a una copia metálica de sí mismo. Acuérdate de que los pinchos de su espalda te pueden hacer daño, así que intenta siempre golpearle en la frente.



Ataca a tu doble cuando esté en los rincones y salta sobre él cuando venga corriendo. Un aviso: a veces cruza la pantalla saltando en vez de correr.



mandos del pad



12 DEATH EGG ZONE – PART 2

EL ÚLTIMO ENFRENTAMIENTO con el Dr. Robotnik. Sigue estos pasos.



Corre hacia la derecha hasta que tengas al malvado doctor a tiro. Continúa un par de centímetros a la derecha. Rebota en el pecho de Robotnik cuando acabe de aterrizar. Vuelve a la izquierda a toda velocidad. Repite la misma operación (reflejada en un espejo) en la parte superior de la pantalla.

◆ACCIÓN

SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN

Lo único que quiere Spider-Man es sentarse plácidamente en casa con su mujer y ver la televisión, pero el malvado Kingpin ha planeado destruirle a él y a toda la ciudad de Nueva York.



Spider-Man tiene un problema llamado Kingpin. Absolutamente dispuesto a arrasar Nueva York y matar a Spider-Man, Kingpin ha elaborado un ingenioso plan para conseguir las dos cosas al mismo tiempo.

Ha logrado convencer a los ciudadanos de Nueva York de que Spider-Man ha puesto una bomba que explotará al cabo de 24 horas. Nuestro héroe ha decidido buscar la bomba, desactivarla y atrapar a Kingpin.

Éste ha reunido bajo su mando a todos los antiguos enemigos de Spider-Man, sedientos de venganza. La misión va a ser muy difícil y sólo tienes 24 horas para realizarla, ¡pero no hay nada imposible para Spider-Man!.

Temibles enemigos

Kingpin ha conseguido la ayuda de cinco enemigos irreconciliables de Spider-Man para deshacerse de él y le ha dado a cada uno una llave. Tienes que conseguir quitársela peleando con ellos. Cuando tengas las cinco, podrás desactivar la bomba.

mandos del pad



- Arroja la telaraña con un solo toque y lanza una llama al saltar. También selecciona la opción elegida en el menú de la pausa
- Pausa. Te deja elegir entre irte a casa, insertar la llave, hacer una telaraña etc.
- Da puñetazos de pie, patadas estando agachado y patadas altas al saltar
- Da patadas y se pega a cualquier superficie al pulsarlo dos veces y mantenerlo presionado

1



DOCTOR OCTOPUS

EL MÁS VIEJO ENEMIGO DE SPIDER-MAN no es una perita en dulce. Colúmpiate hacia él y suelta el botón para caer a su lado. No necesitas usar tus telarañas, sino simplemente darle una buena tunda de puñetazos y pronto estará desarmado (ja, ja, ja). Ah, no te olvides de sacarle una foto. Acuérdate también de que el fluido para telarañas cuesta dinero, así que úsalo con moderación.



2



LIZARD

DESPUÉS DE UN LARGO RECORRIDO por una alcantarilla maloliente, no te apetecerá pelear. Menos mal que Lizard es un fácil contrincante si sigues estos consejos:

Ve despacio a la izquierda hasta que se te anulen los sentidos y luego corre en esa misma dirección hacia el borde. Agáchate: Lizard te imitará. Ponte de pie durante un instante y vuelve a agacharte. Lizard correrá hacia ti. Entonces podrás lanzarle la telaraña. Repite la operación hasta dejarle fuera de combate.

Si quieres dinero extra, salta al lado izquierdo de la pantalla mientras Lizard esté vivo y Venom te atacará. Sácale una foto y conseguirás 100 dólares extra.

3



ELECTRO

DADO QUE KINGPIN está usando una poderosa fuente de electricidad para transmitir imágenes por televisión, tu siguiente enemigo es Electro, que tiene una mortífera capacidad para controlar la electricidad. Sea como sea, este tío te va a hacer "pupa".

Electro vuela por la pantalla en su nube eléctrica, y lo hace bastante deprisa. Tienes que hacer que se coloque en la posición que te enseñamos y dispararle tu telaraña. También emitirá una corriente por las vigas de acero, así que más vale que te pongas en los espacios de arena que hay entre ellas. Usa constantemente tu escudo de telaraña, puesto que, por muy bien que lo hagas, vas a recibir más de un golpe.

4



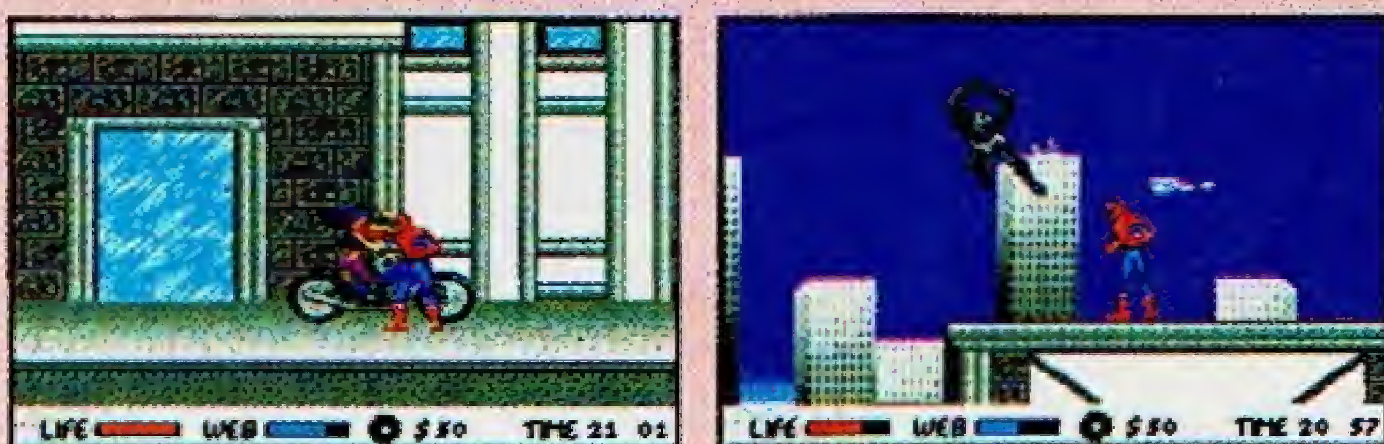
SANDMAN (Y EL GORILA EVADIDO)

EL GORILA SE HA ESCAPADO DEL ZOO DE CENTRAL PARK y no es muy amigo de las arañas. Sólo aparece en un cierto punto de la pantalla y para hacerle suficiente daño tienes que golpearle desde una rama. Ponte encima de ella y, en cuanto salte hacia ti, agáchate y devuélvelo a la tierra de una patada. Seguirá saltando, pero sólo podrás darle una vez cada dos saltos. Si le sacas una foto ganarás 50 dólares extra.

Sandman es quizá el personaje más difícil, pero, afortunadamente, a la derecha del montón de arena del que sale, hay un icono con una vida extra. ¡Cógelo!

Tal vez has observado que, al principio del nivel, hay una boca de riego, y si juntas agua y arena no se mezclan. Atrae a Sandman hacia la boca de riego y haz que se ponga frente a ella. Cuando lo hayas conseguido dale una patada a la boca de riego y mándalo a freír espárragos. Esto sería coser y cantar si no fuera porque Venom vuelve en medio de la operación a molestarte un poco más. Aléjate de él todo lo que puedas y sigue dándole una merecida ducha a Sandman.

5



HOBGOBLIN
(UNA MOTORISTA, Y OTRA VEZ VENOM)

OTRO MOTIVO DE DISTRACCIÓN. Esta vez se trata de una chica que quiere emular a Sito Pons. Haz un escudo de telaraña y podrás darle tres puñetazos, uno cada vez que pase delante de ti.

Ahora tendrás que vértelas con Hobgoblin. No es muy difícil en sí mismo pero sus bombas son mortíferas. Haz un escudo de telaraña y dale una patada aérea cuando se abalance sobre ti. Prepárate para renovar tu escudo cada vez que recibas dos golpes.

Ya tienes la quinta llave, pero antes de enfrentarte a Kingpin deberás deshacerte de Venom. Golpéale con tu telaraña sin acercarte mucho a él. Cuando salte hacia ti, muévete al lado contrario. Repite la operación y este bribón no tardará en decir adiós.

6



KINGPIN
(ELECTRO, LIZARD, HOBGOBLIN, VENOM Y LA BOMBA)

EJEM, TE CREÍAS QUE HABÍAS TERMINADO, pero no, antes de enfrentarte a Kingpin tendrás que vértelas otra vez con todos los malos. Usa la misma táctica y procura conservar tu energía intacta.

Cuando hayas terminado (después de derrotar a Venom), ya podrás desactivar la bomba. Ponte al lado de ella y mira en qué color parpadea para insertar la llave correspondiente. Espera otra vez a que se quede parapadeando un solo color y repite la operación hasta el final.

Ya ha llegado el momento de enfrentarse a Kingpin, y, qué mala suerte, es el tipo más duro del planeta. No sólo eso, sino que además tendrás que salvar a Mary Jane de caer en una cuba de lava derretida. Envuelve la cadena en una telaraña y céntrate en Kingpin. La única forma de derrotarle es dándole patadas altas en la cabeza (no te olvides de tu escudo de telaraña). Ten paciencia y serás todo un héroe.

Consejos para arácnidos

• Antes de enfrentarte a Kingpin, explora el laberinto en busca de la fuente de energía que te repone toda tu telaraña. La necesitarás para salvar a Mary Jane.

•• Cuando encuentres a Sandman por primera vez, sigue a la derecha, hasta el extremo de la pantalla, para conseguir una vida completa.

••• Si estás en el modo Nightmare (pesadilla), como no podía ser menos en un experto como tú, puede que te saltes la mayor parte del nivel del almacén. Colúmpiate desde el primer montón de cajas al siguiente y dale una paliza al malo. Luego colúmpiate por encima del pastor alemán y cae en el montón siguiente. Agáchate y gatea entre las cajas hasta encontrarte con Venom.

◆◆◆



SPLATTERHOUSE II

Este es posiblemente el juego más macabro del mercado, pero no dejes que la sangre te impida rescatar a Jennifer, la novia de Rik, y resolver el misterio de la máscara.


El pobre Rik está en un aprieto. Su chica ha sido secuestrada y tú eres el único que puede salvarla. Lo malo es que para conseguirlo tienes que ponerte la macabra "Máscara del Terror". Ya has tenido antes ocasión de verla y eso te ha dado una insoportable sensación de rabia. ¿Podrás aguantar otra vez la impresión?

Has decidido que sí, que tu objetivo merece la pena. Sólo hay ocho niveles sangrientos entre tú y tu amor. Lástima que el juego sea tan violento, parece que mata el romanticismo...

Los reyes de la fuerza bruta

Algunas de las bestias que encuentras en tu camino son verdaderamente repugnantes, pero los jefes finales son todavía más abominables, sólo tienes que ver su manera de explotar. Si un nivel te parece demasiado difícil, usa la clave para pasar al siguiente, pero si quieres hacer el juego completo, aquí tienes una guía para derrotar a todos los jefes de fin de fase.

1 NIVEL UNO MONSTRUO BABOSO





ESTÁS EN EL NIVEL UNO y lo lógico sería que las cosas fueran fáciles. Simplemente, dale un puñetazo a este bestiajo y salta inmediatamente para esquivar su asquerosa saliva ácida. En cuanto ésta haya desaparecido, vuelve a saltar y golpéale. Repite la operación y cuando empiece a latir, ponte en lugar seguro.

2 NIVEL DOS OJO-OJO





¿QUÉ ES LO QUE SOSTIENE ESTE TIPO? Ni nosotros mismos lo sabemos, pero dale una buena paliza por si acaso. Golpea la cabeza voladora que siempre hace lo mismo. Después, salta luego sobre la baba que sale de su boca. Dale una vez y repite la operación. Cuando su ojo empiece a parpadear, es monstruo muerto.

3 NIVEL TRES NIÑOS MACABROS





ESQUIVA LAS TIJERAS VOLADORAS y la motosierra. Luego tíralas al suelo de un golpe.

Coge la motosierra y úsala contra los mocosos. Tendrás que darles tres o cuatro "tajos" para matarlos, pero ten cuidado: hay que eliminar más de dos niños. Mátalos a todos y caerán de las cuerdas en una masa viscosa.

Fíjate en el centro de la pantalla y cuando aparezca la masa, córtala con tu arma. El asqueroso pegote explotará y llenará la pantalla de sangre. ¡Puag!



Trucos especiales

Con estas claves no tendrás que repetir ningún nivel.

Nivel 2 - EDK NAI ZOL LDL   Nivel 3 - IDO GEM IAL
Nivel 4 - ADE XOE ZOL OME   Nivel 5 - EFH VEI RAG ORD
Nivel 6 - ADE NAI WRA LKA   Nivel 7 - EFH XOE IAL LDL
Nivel 8 - EDK VEI IAL LDL

4 NIVEL CUATRO EL BORRÓN Y LA ARAÑA





AQUÍ HAY DOS JEFES. Destruye el borrón y se convertirá en araña. Cada uno de los jefes requiere una técnica de lucha diferente.

El borrón es muy débil y lo único que tienes que hacer es lanzarle ataques deslizantes. Ve hasta la puerta y salta sobre ella. Espera que vuelva hacia ti y salta. En cuanto caigas suelta un puñetazo. Luego vuelve a saltar cuando pase por debajo. Mantén el ritmo de ataque.

Cuando desaparezca en una masa y se convierta en araña tendrás que ser muy rápido. Agáchate a su lado y dale patadas en cuclillas. Ve a la derecha y cuando salte hacia ti, dale más patadas en cuclillas (unas diez en total).

5 NIVEL CINCO EL CIENTÍFICO LOCO





ESTE JEFE NO ES UNA AMENAZA POR SÍ MISMO, sino más bien por las botellas que te tira. Calcula bien tus saltos y las esquivarás sin problemas. Luego sube hacia él y golpéale una vez. ¡Eso es! Su cabeza explotará y se desplomará como un saco.

6 NIVEL SEIS EL POZO



ESTO NO ES UN JEFE PROPIAMENTE DICHO. Lo único que tienes que hacer es dirigirte al pozo y disparar a todo lo que salga de él. Todos los objetos hacen más o menos lo mismo, sólo tendrás que demostrar tu rapidez de reflejos. Cuando salga una especie de serpiente, golpéala una vez en la cabeza. ¡Así de fácil!

7 NIVEL SIETE EL DIAMANTE

UN POCO RARO ES ESTE JEFE, puesto que no tiene un aspecto muy desagradable, pero ya sabes que las apariencias engañan...

Ten cuidado con las bolas que se dirigen contra ti, aunque te bastará con un puñetazo para destruirlas. Cuando hayan desaparecido, dale un puñetazo al diamante. Después de unos pocos golpes se volverá loco y tirará al suelo algunas bolas que disparan rayos hacia arriba, así que colócate en los huecos y sigue golpeando al diamante hasta ver a Jennifer entre tus brazos...

Pero no es momento para romanticismos. La casa se está hundiendo. ¡Sal corriendo!

8 NIVEL OCHO EL PULPO



HAS CONSEGUIDO UNA BARCA y ya estás huyendo, pero hay un pulpo que no está muy de acuerdo. Esta criatura nada a la misma velocidad que la barca y no para de tirarte arpones.

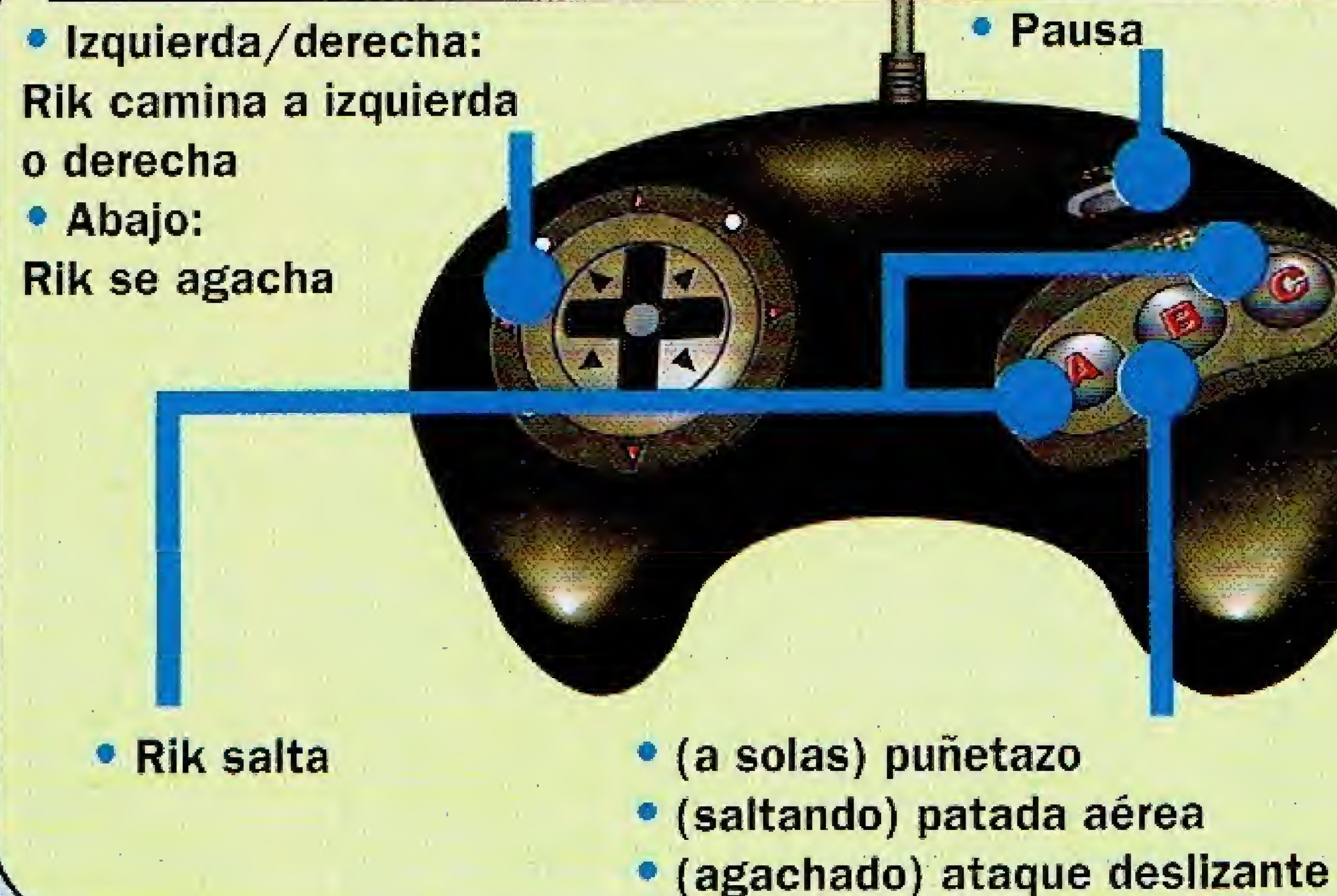
Ponte frente a él y cuando te ataque, dale puñetazos o patadas en cuclillas. Además, puedes lanzarle los arpones al ojo. Hazlo varias veces y pondrás pie en tierra firme. Misión cumplida, ¿o todavía no?...

9 EL ÚLTIMO GUARDIÁN



JUSTO CUANDO CREÍAS HABER LLEGADO AL FINAL, va y aparece el último jefe, y tiene cara de pocos amigos. Hay varias etapas en la lucha contra este monstruo y ninguna de ellas es fácil. De todas formas, sigue este consejo: Céntrate en golpear el objeto principal, en lugar de los proyectiles que te lanza. Dale varios golpes y se rendirá a tus pies. Nuestra más sincera enhorabuena, y de verdad que la mereces.

mandos del pad



STREETS OF RAGE

Hay una infinidad de juegos de peleas callejeras, pero este es, sin duda, uno de los mejores. Las calles de este juego son demasiado violentas para los novatos. Así pues, sigue los consejos que te vamos a dar.





Un magnate del crimen se ha adueñado de la ciudad. Blaze, Adam, y Axel son los tres únicos guerreros preparados para luchar contra él y todos sus secuaces. Uno o dos de nuestros héroes (según elijas la opción de uno o dos jugadores) han emprendido un espeluznante viaje por ocho niveles de furia desatada.

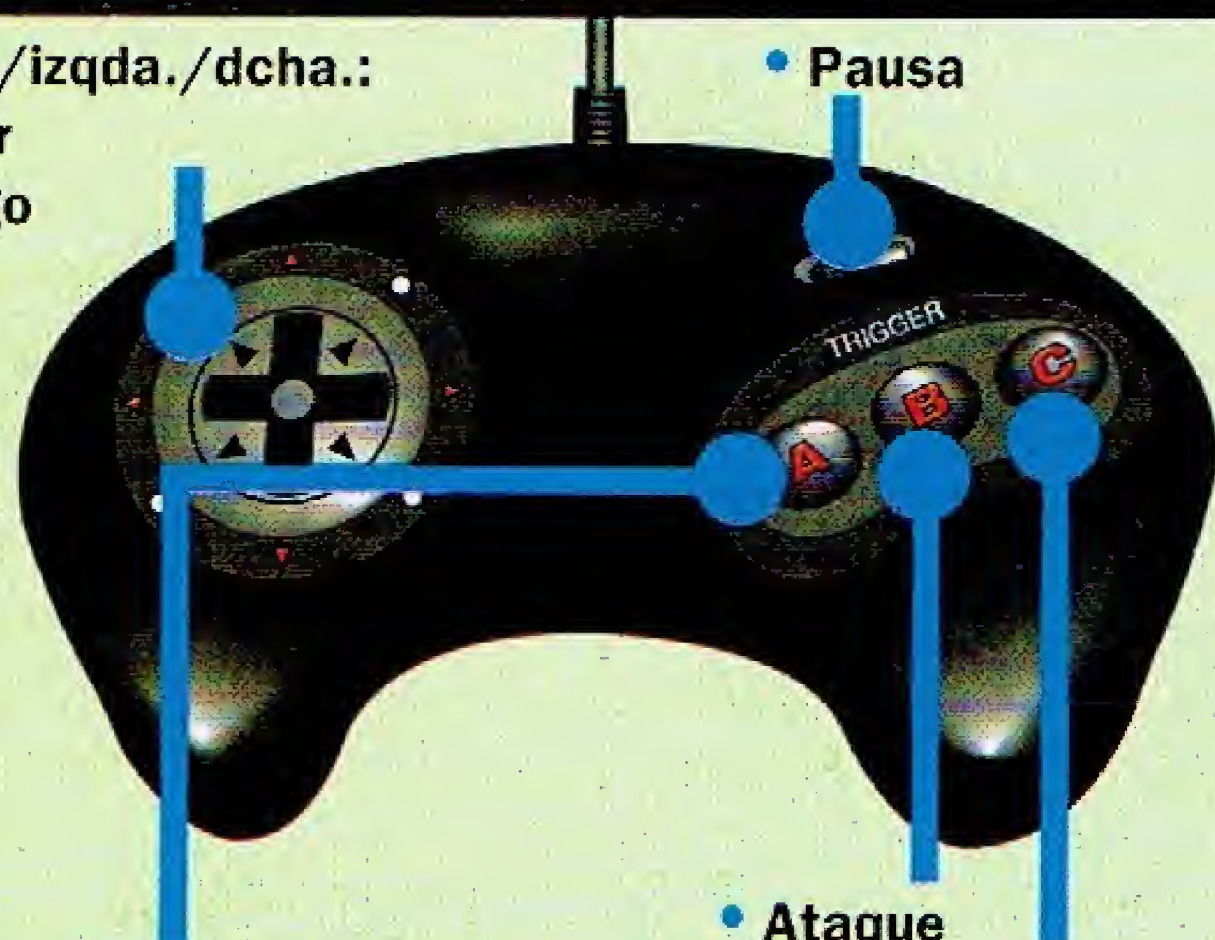
Un buen compañero de juego es casi la mejor ayuda que puedes tener. Así podrás hacer todo tipo de movimientos complicados y practicar diversas técnicas de combate con un colega, pero eso no significa que estés condenado al fracaso si juegas solo: si aprovechas a tope todas las armas a tu disposición, le echas narices al asunto y luchas como un tigre acorralado, tienes una posibilidad, aunque remota, de salir adelante...

La ley de la selva

El scroll de las calles de este juego se hace por secciones, así que, independientemente de la distancia que recorras a la derecha, al final te tendrás que parar y luchar para poder seguir adelante. Lucha poco a poco en cada nivel. Si recorres una pequeña distancia a la derecha, sólo aparecerán unos pocos enemigos en la pantalla. Si llegas lo más lejos posible, aparecerán todos los canallas de la sección y eso significa, sobre todo en los últimos niveles, que puedes tener frente a ti hasta seis enemigos al mismo tiempo.

Como norma general, debes intentar aprender el método de ataque de tus enemigos en las primeras fases, cuando sólo aparecen uno o dos al mismo tiempo y son mucho más enclenques. De esa forma, cuando te aparezcan los "amos de la calle", estarás preparado para vencerles.

mandos del pad



Regresando del más allá...

¿No tienes suficientes vidas o continuaciones para seguir? ¡Levántate y lucha!



Cuando estés a punto de perder la última vida de tu última continuación...



Pulsa "start" en el pad número dos para que aparezca el segundo jugador





Ahora desházte del jugador uno y podrás seguir con el dos. Bastante astuto, ¿verdad?



MÁS MALOS QUE LA QUINA

Al final de cada fase, Blaze, Axel o Adam tienen que enfrentarse a un jefe que les obstruye el paso al siguiente nivel. Todos ellos son duros, pero no invencibles ...

1



Jefe uno

ES MUY FACIL DE DERROTAR a este lanzador de bumerangs. Quédate junto a él cuando se mueva y, cuando le tengas a tiro, dale una somanta de patadas aéreas. Suele pararse antes de lanzar el bumerang, de modo que lo mejor es esperar a que lo lance, corre y aporréale cuando su arma esté en el aire. Luego huye de él, no sea que el muy bribón te dé en la nuca.

2



Jefe dos

ESTE ES QUIZÁ uno de los enemigos más difíciles del juego. La clave está en quedarse en la parte superior de la pantalla, por encima del jefe, si no quieres sucumbir a sus terribles zarpazos. Quédate ligeramente enfrente y encima de tu rival y acércate con cuidado a él. Cuando le tengas a tiro, machácale a puñetazos, aunque recibirás algún que otro mamporro...

3



Jefe tres

¡CHUPADO! Ponte en línea frente a él. Cuando esté a punto de atacarte, dale una patada aérea. Esto le hará ver las estrellas. Sigue propinándole una patada tras otra hasta que pierda el conocimiento. Muy fácil si calculas bien tus golpes.

4



Jefe cuatro

OTRO RIVAL COMPLICADO (te podríamos perdonar que creyeras que es imposible de vencer). La clave está en quedarse cerca de él. Una forma sencilla, aunque poco económica, de derrotarle es llamar a la policía, luchar como gato panza arriba hasta morir y volver a llamar a la policía. Si no te gusta este método, quédate en la parte superior de la pantalla y, cuando se acerque, ponte a su lado y dale la máxima cantidad posible de puñetazos.

5



Jefe cinco

¿QUIÉN SE INVENTÓ LO DEL SEXO DÉBIL? Viendo a estas feroces señoritas, cualquiera lo diría. Saltan por toda la pantalla y al principio parece imposible golpearlas. Insiste y recuerda que el primero que esté en el aire golpeará antes que su rival. Mantén la distancia y, cuando se acerquen, salta antes que ellas. Con un poco de suerte, tu patada aérea será más que suficiente. Necesitarás un poco de paciencia, pero al final lo conseguirás.

6



Jefe seis

OTRA VEZ ESE maldito Manos de Tijera, y, ahora, acompañado por su hermano gemelo. Usa la misma técnica que antes, sólo que esta vez deberás tener cuidado con su compañero. No tendrás más remedio que llamar a la policía alguna que otra vez. Si ya has luchado con el tipo de una sola zarpa, tendrás verdaderos problemas en esta fase de la partida, de modo que te conviene jugar unas cuantas veces en los dos primeros niveles para cogerle el tranquillo.

7



Jefe siete

NO HAY NINGÚN JEFE en este nivel. Se trata sólo de un corto viaje en ascensor hacia el cuartel general de los villanos. Quédate en la esquina inferior izquierda la mayor parte del tiempo porque tus enemigos saldrán por ahí. En cuanto aparezcan, dales una buena tunda de puñetazos y patadas. Cuando se pongan detrás de ti, da un par de patadas aéreas hacia la derecha y disfruta viéndoles caer. Si tienes problemas, llama a la policía.

Jefe ocho - El Encuentro Final

8





MR. BIG te preguntará si quieres ser su mano derecha. Dile que ni de broma (si le dices que sí volverás al nivel seis). Entonces aparecerán algunos de sus esbirros. Lucha contra ellos durante un rato. A continuación se levantará el mandamás y sacará una ametralladora. Se colocará, bien en la parte superior izquierda, bien en la derecha de la pantalla, y rociará la habitación de balas. Colócate junto a él. Cuando sus disparos pasen cerca de ti, dale una patada aérea. Te servirá para esquivar sus balas y, con un poco de suerte, dejarlo fuera de combate. Cuando se levante irá al lado contrario. Repite la operación hasta que sea hombre muerto.

◆ACCIÓN

STREETS OF RAGE II

▶ Uno de los más largos y mejores juegos de puñetazos. Toma buena nota de estos trucos y técnicas.


Este juego no es demasiado difícil de acabar, así que en lugar de aconsejarte sobre cómo superar los niveles, aquí te explicamos los mejores movimientos de cada personaje junto con los métodos para derrotar a los cuatro jefes. El más difícil de todos es Mr. X, que aparece en el último nivel. Prepárate para enfrentarte a todos los jefes a los que creías haber derrotado. Muchos movimientos requieren cierta práctica, así que ponte al día con estos consejos.

MOVIMIENTOS Y ATAQUES ESPECIALES

En general los mejores movimientos producen la máxima potencia o te permiten matar a muchos rivales a la vez. Con estos consejos aprovecharás todas tus cualidades.

Axel

Axel, el rubio de ojos azules, tiene algunos movimientos increíbles ...



CONSEJOS

- Pulsa la A para salir de apuros. Tu puñetazo del Ala de Dragón es demoledor.
- Usa el Mazazo del Dragón con moderación. Es bueno contra los jefes, pero en una lucha contra muchos enemigos te hace vulnerable a los ataques por la espalda.
- El Gran Gancho te impulsará hacia adelante y, si lo usas correctamente, te permitirá derribar a varios enemigos a la vez.
- Asegúrate de dejar espacio suficiente para dar patadas.

MOVIMIENTOS

FRENTE A UN ENEMIGO:

- Ala del Dragón: Quédate quieto y pulsa el botón A.
- Mazazo del Dragón: Muévete hacia el granuja y pulsa A.
- Gran Gancho: Haz dos movimientos rápidos hacia tu rival y pulsa B.
- Patada Fija: Quédate quieto y pulsa C y luego B.
- Patada aérea: Muévete hacia el indeseable y pulsa C y luego B.

AGARRANDO A UN ENEMIGO:

- Los rodillazos, los lanzamientos, el Cabezazo o el Súper Golpetazo son muy eficaces.
- Rodillazo Furioso: Ve hacia el gamberro y pulsa repetidamente la B.
- Cabezazo: Quédate quieto y pulsa B.
- Súper Golpetazo: Pulsa C para saltar sobre tu enemigo, y luego B para golpear.
- Lanzamiento Trasero: Agarra a tu rival y pulsa al lado contrario; luego B.

Max

Max puede parecer torpe, pero tiene unos puños de acero y se mueve muy bien.



CONSEJOS

- El Estampido de Max le saca de cualquier apuro. Hace que se mueva por la pantalla machacando a todo bicho viviente.
- Si te queda poca energía, usa el Patinazo Arrasador en vez del Estampido.
- No intentes atacar desde el aire, eres demasiado lento y pesado.
- Si tu rival se acerca demasiado, agárrale y usa el Rompecuerpos, el Súplex Alemán, el Lanzamiento Atómico o el Revientacerebros.

MOVIMIENTOS

FRENTE A UN ENEMIGO:

- Bomba de Nudillos: Quédate quieto y pulsa el botón A.
- Estampido: Muévete hacia el canalla y pulsa la B.
- Patinazo Arrasador: Haz dos movimientos rápidos hacia tu rival y pulsa la B.
- Martillazo: Estando quieto pulsa la C para saltar y la B para golpear.
- Patada Lanzadora: Muévete hacia tu enemigo y pulsa la C y luego la B.

AGARRANDO A UN ENEMIGO:

- Rompecuerpos: Pulsa la C para agarrar y la B para golpear.
- Súplex Alemán: Pulsa la B.
- Lanzamiento Atómico: Pulsa la B y luego la C.
- Revientacerebros: Agarra a tu enemigo y pulsa hacia el lado contrario y luego la B.



Blaze

Blaze es la mejor de todos y es tan hábil saltando como dando patadas.



CONSEJOS

- Usa el Kikousho contra los jefes.
- El Gran Latigazo, la Locomotora y las Patadas Altas son buenos golpes.
- El Barrido 360 de Blaze es probablemente el mejor movimiento hacia atrás del juego. Tumbará a los mejores y abrirá huecos entre la multitud.
- No arrojes a tus enemigos contra Blaze: es demasiado lenta. Tampoco uses la técnica convulsiva, puesto que resulta demasiado débil.

MOVIMIENTOS

FRENTE A UN ENEMIGO:

- Embukyaku: Quédate quieto y pulsa el botón A.
- Kikousho: Muévete hacia tu enemigo y pulsa la A.
- Gran Latigazo: Haz dos movimientos rápidos hacia tu enemigo y pulsa la B.
- Patada Locomotora: Quédate quieto y pulsa la C, y luego la B.
- Patada Alta: Muévete hacia tu rival y pulsa la C, y luego la B para golpear.
- Barrido 360: Pulsa la B y la C al mismo tiempo.

AGARRANDO A UN ENEMIGO:

- Lanzamiento: Quédate quieto y pulsa la B.
- Lanzamiento Trasero: Pulsa la C para saltar sobre tu enemigo, y luego la B.
- Lanzamiento Ritual: Agarra a alguien, pulsa en dirección opuesta y luego la B.

Skate

Skate es el hermano de Adam. Tiene muchos recursos, incluso los mejores.



CONSEJOS

- Skate no es muy bueno en las distancias cortas. Sus saltos, patadas y cabezazos tampoco son de lo mejor. Apártate y ataca a larga distancia.
- Su mejor movimiento es el Puñetazo Jaqueca, seguido del Lanzamiento de Cuello.

MOVIMIENTOS

FRENTE A UN ENEMIGO:

- Giro 360: Quédate quieto y pulsa el botón A.
- Patada Sacacorchos: Muévete hacia tu enemigo y pulsa la A.
- Cabezazo Dinamita: Haz dos movimientos rápidos hacia tu rival y pulsa la B.
- Patada Firme: Quédate quieto y pulsa la C, y luego la B.
- Patada Alta: Muévete hacia tu enemigo y pulsa la C, y luego la B.

AGARRANDO A UN ENEMIGO:

- Cabezazo: Quédate quieto y pulsa la B.
- Lanzamiento de Cuello: Pulsa la C para saltar sobre tu rival y la B para golpear.
- Puñetazo Jaqueca: Agarra a alguien y pulsa en dirección opuesta, y luego la B.

LOS JEFES

Una vez que domines todos los movimientos, los jefes serán pan comido.



FASE 5: EL BARCO
R. Bear

AUNQUE ESTE GRANUJA está bastante gordo, es muy fuerte, así que no te acerques demasiado a él. Salta, dale unos cuantos golpes y sal del escenario.



FASE 6: JUNGLA
Souther

NO HAGAS CASO A JET, céntrate en Souther. Lo que mejor funciona son las patadas altas. También deberás lanzarle siempre que puedas. ¡Ten cuidado con sus saltos giratorios!



FASE 7: PLANTA DE MUNICIÓN
Molecule and Particle

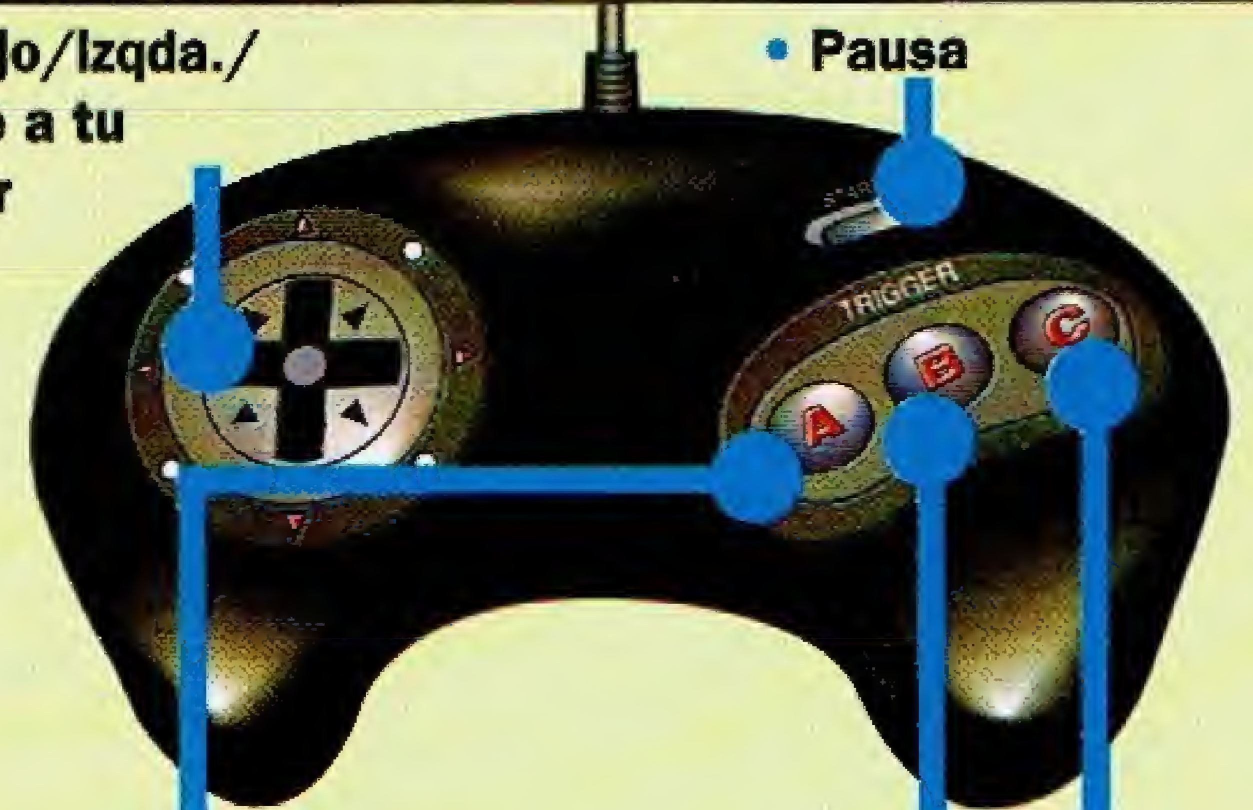
ATÁCALOS de uno en uno y usa un par de movimientos especiales (sobre todo si eres Axel).



FASE 8: CUARTEL GENERAL DE LA BANDA
Mr. X

PREPÁRATE para luchar contra todos los jefes anteriores. Mantente alejado de Mr. X y lanza patadas aéreas como un poseso. ¡Ojo con la metralleta!

mandos del pad



Un hombre ha sido enviado en solitario a Europa Oriental para representar a la humanidad en su lucha contra el mal.

STRIDER


Este cartucho ofrece tal vez algunos de los mejores gráficos que puedes ver en tu consola. La escena del primer nivel en la que Hiryu corre ladera abajo es casi idéntica a la de la recreativa, que ya es decir. El juego es muy fácil al principio, pero pronto se empieza a complicar, y no sólo por los jefes de fin de fase, sino incluso por los niveles en sí. Por desgracia, no existen vidas infinitas, trucos ni posibilidad de elegir nivel, así que tendrás que confiar en tus reflejos y estos consejos ...

¡LUCHA COMO UN VALIENTE!

Todos los niveles tienen su propio repertorio de granujas, por no hablar de los obstáculos físicos. He aquí una información confidencial sobre cómo puedes superar a unos y otros. La ronda uno, Kazafu, es coser y cantar, pero el resto ya es otra cuestión.

RONDA DOS - SIBERIA

VE A LA DERECHA Y COGE LOS CONTENEDORES DE OBJETOS. Sigue a la derecha antes de que se cierre la pared y lanza un ataque deslizante por debajo de ella; si no, espera que tu espada vuelva a su tamaño normal o mantente lejos de la pared, golpéala hasta que explote y deslízate por debajo. A continuación, te encontrarás con Mecha Pon.

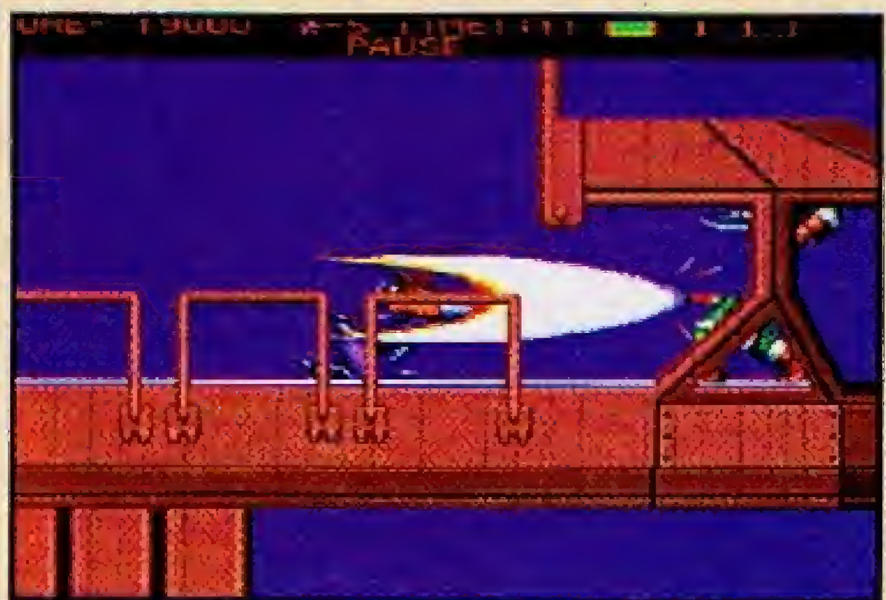
1 Mecha Pon



SI NO tienes un plátano gigante de metal, tendrás que matarle. Por tanto, si tienes la espada larga, salta al techo y golpeale sin parar. Si no tienes a tu disposición la espada larga, ponte frente a él y agita tu espada lo más deprisa que puedas. Al final le harás explotar.

Sube y sal de la factoría, no sin antes destruir al enemigo que hay arriba. A continuación, corre ladera abajo de la montaña (no saltes ni te pares), y al llegar abajo salta al otro lado del abismo. Luego sigue a la derecha hasta que veas un saliente al que te puedas subir. Memoriza esta zona. Procura que los rayos no te alcancen cuando la pantalla se oscurece. Hay una vida extra a la izquierda del decorado. La salida está arriba, encima de uno de esos objetos con aspecto de pájaro. Salta de un transportador a otro hasta llegar a la fortaleza de los malos.

2 Las artes marciales de Kuniang



SIGUE en el mismo sitio donde habías destruído el cañón, agita tu espada y acabarás con todos tus enemigos que se acercan corriendo hacia tu arma. Ve a la derecha, destruye la puerta y al enemigo que hay detrás de ella.



RONDA TRES - BALLOG

VE A LA DERECHA DESTRUYENDO A LOS ELIMINADORES. Cuando llegues a lo alto de la colina, haz un ataque deslizante para esquivar las balas del cañón. Luego golpea la pared de la derecha para abrir un agujero. Baja a la zona de las plataformas móviles y sigue abajo y a la derecha. Cuando veas un agujero en la nave, salta a la plataforma y ve lo más a la derecha posible montado en ella. Luego sube en las plataformas a la parte superior de la pantalla. Ten cuidado con los disparadores de láser que hay por esa zona. Cuando llegues a tu destino, salta al saliente y verás una criatura con aspecto de pájaro. Mátala y salta inmediatamente a la pared que te está empujando. Ve hasta arriba y sigue pulsando en esa dirección. Entonces se abrirá un agujero en el techo, que te permitirá subir a la pared saltando a izquierda y derecha cuando esté suficientemente cerca de ti. Al llegar a lo más alto te encontrarás con Slingshot. Mátale y sigue a la derecha. Al llegar a la pared, golpéala hasta que desaparezca y entrarás en la Cámara de los Horrores. Sigue a la derecha y pasarás a la Cámara de la Inversión. Continúa a la derecha esquivando las granadas. Al final de la Cámara, baja por un agujero y te encontrarás frente al arma secreta de Ballog.

Arma secreta de Ballog

PARA DERROTAR a este enemigo, salta y dale unos cuantos golpes.



Espera que te succione. Ahora golpéale mientras giras alrededor de esta enorme monstruo. Al final te lanzará contra el muro. Rápidamente, coge el contenedor que hay en la parte inferior de la pantalla y que tiene un "símbolo Hi" (te rellena una unidad de vida). Espera que vuelva el monstruo, salta y golpéale unas 14 veces hasta que explote. Esto requiere mucha práctica. ¡No te desesperes! En cuanto lo hayas derrotado, baja a la parte inferior de la cámara y verás un agujero. Corre hacia abajo por el túnel, luego a la derecha y, en el último momento, salta hacia el borde. Luego vuelve a saltar, cuélgate de la parte baja de la nave y sigue a la derecha. Cuando veas enemigos encima de ti, sube y destrúyelos. A continuación, salta a la plataforma móvil (como las de la ronda dos), donde verás al Capitán Beard. Elimínale y habrás conseguido salir de este nivel.

RONDA CUATRO – LA AMAZONIA

CORRE A LA DERECHA y cruza el puente a toda velocidad. Continúa en esa dirección y salta a la vid. Sigue lo más a la derecha posible, cogiendo todas las cajas de contenedores que puedas. Trepa por la pared de la derecha y sigue a la izquierda por la plataforma que parece una vid. Salta hacia arriba y ve lo más a la derecha posible.

Al llegar a la parte baja de una montaña, corre ladera abajo y, a mitad de camino, salta a la vid. Luego ve lo más a la derecha posible, y al llegar al final de la vid, salta y da una voltereta hacia la cola de un dinosaurio. Dirígete hacia la derecha por encima de su espalda y, al llegar a la cabeza, salta y da una voltereta hacia el siguiente dinosaurio. Recorre la mitad de su cuerpo y desaparecerá. En ese momento, verás ante ti a Lago ...

Lago



PARA DERROTAR A Lago, ponte frente a él. Justo antes de que te pinche, salta y dale en la cabeza. Hazlo varias veces y reza por su alma.

RONDA CINCO – LA TERCERA LUNA

PARA EMPEZAR ELIMINA a la criatura con aspecto de pájaro. Sigue a la derecha, destruyéndolo todo a tu paso. Cuando veas unas vides blancas, mata a las criaturas y sigue a la derecha. Al final, salta, agárrate al techo y te pondrás patas arriba. Sigue a la derecha y mata las arañas. Camina sobre la lanza, y salta para agarrarte al techo. Luego esquiva las lanzas que caen del techo mientras sigues a la derecha. Al llegar al final del techo te encontrarás con Ballog (Parte 2).

1 Ballog (Parte 2)



GENERALMENTE usa la misma táctica que con el primer Ballog. Tal vez te convenga en primer lugar andar por el perímetro y eliminar las arañas. A continuación, persigue a Ballog, al que tendrás que golpear unas 20-25 veces para eliminarle.

Nada más conseguirlo, tírate por el agujero donde antes estaba el contenedor y pulsa abajo a la derecha. Caerás en un saliente donde hay un contenedor. Cógelo y ve a la derecha. Tírate y coge el contenedor de la espada larga. Quédate junto al pie izquierdo de Hiryu en la primera columna gris, agáchate, y dispara continuamente a Novo Parte 2. Sigue a la derecha eliminando a las criaturas con aspecto de pájaro. Entonces verás un monstruo parecido al de la ronda dos (el que estaba en la cima de la montaña). Elimínale lo más pronto posible y sigue a la derecha. Destruye a la criatura con aspecto de pájaro y continúa en esa dirección. Entonces verás ante ti un dinosaurio y a Mecha Pon (Parte 2).

2 Mecha Pon (Parte 2)



ACOSA a este enemigo agitando constantemente tu espada. De vez en cuando te golpeará. Por eso es importante que te des prisa en eliminarlo. En cuanto al dinosaurio, no le prestes ninguna atención. Cuando hayas terminado verás un rayo encima de ti.

3 Lago (Parte 2)



ATRAE al rayo hasta el extremo izquierdo de la plataforma y, luego, en cuanto aparezca Lago, corre a la derecha, coge la espada larga y a ataca a Lago por detrás. Morirá en un santiamén.

4 Urobolos (Parte 2)

EN CUANTO lo hayas derrotado, aparecerá otro rayo. Espera que salga Urobolos. Entonces salta sobre su espalda y mándale a paseo. Cuanto más saltes sobre él menos veces te caerás. Cuando gire sobre sí mismo, coge y agarra la parte de su cuerpo que hay encima de ti para no caerte. Esto tal vez requiera un poco de práctica. En cuanto llegues al segundo saliente, que tiene un pincho rojo encima, mata a Urobolos con una serie de golpes certeros en la cabeza. Ahora prepárate para luchar con el jefe final.

5 Gran Maestro Meio



SI QUIERES DERROTARLE, salta hacia arriba y ve a la izquierda, donde verás una caja con una espada larga. Agáchate y agítala delante de él. Recibirás algunos golpes, pero, si eres lo bastante rápido, antes acabarás tú con él.

mandos del pad

- Izquierda/derecha: Strider anda a izquierda o derecha
- Pausa
- Abajo: Strider se agacha
- Strider salta
- Agita tu espada plasma

SUPER MONACO G.P.

La Fórmula 1 es la competición automovilística más apasionante del mundo. Empezarás como un conductor poco destacado en un vehículo poco potente. Desde ahí tendrás que alcanzar la cima.



uper Monaco G.P. ofrece dos juegos en uno. En primer lugar, está la versión arcade situada en Mónaco, que consiste en una competición de tres carreras. En segundo lugar, está la prueba reina: el campeonato del mundo. En una sola temporada correrás en 16 circuitos de Fórmula 1, ganarás puntos como conductor, desafiarás a los mejores para unirte a sus escuderías y aprenderás todos los secretos de la velocidad. Entra en la cabina, enciende el motor y ponte en la salida ...

Trucos veloces

En el modo de campeonato, competirás en 16 pruebas de acuerdo con el calendario real del Gran Premio de Fórmula 1. Estas claves te llevarán a cualquier carrera que elijas, hasta la victoria final en el circuito de Mónaco. La carrera 1 es la de San Marino. Para llegar más lejos podrás utilizar estas claves:

Carrera dos – Brasil

0961	4003	0000	0200
000N	R123	4567	09AB
0CDE	F000	0000	0000
0000	0000	1200	F9DE

Carrera tres – Francia

0F8A	8033	0000	0300
000N	R123	4567	09AB
0CDE	F000	0000	0080
0000	0000	2100	5F8D

Carrera cuatro – Hungría

0J8D	9233	6000	C000
0000	7123	4567	09AB
C8DE	F000	0000	0000
0000	0000	3200	759D

Carrera cinco – RFA

0P9H	B533	6000	L000
0000	7123	4567	0PAB
C8DE	F000	0000	0001
0000	0000	4200	ACF9

Carrera seis – EE.UU.

0VCH	D633	F000	P000
000K	N123	4L67	0PAB
C8DE	F000	0000	0000
0000	0000	5200	E09D

Carrera siete – Canadá

05GH	F733	0000	S000
000K	N123	4L67	0PAB
C8DE	F800	0000	0080
0000	0000	6100	F7BA

Carrera ocho – Gran Bretaña

0BHL	HR33	7005	0000
000R	K123	4067	59AC
R8DE	F800	0080	0000
0000	0000	7200	41D1

Carrera nueve – Italia

0HLM	K433	9005	0000
000G	KH23	4067	59AC
R8DE	F808	0080	0000
0000	0000	8200	5D53

Carrera diez – Portugal

0NLQ	MD43	9008	0000
000G	KH23	4067	59AC
R8DE	F808	0080	0080
0000	0000	9100	BE4D

Carrera once – España

0MRR	QP73	9080	0000
000K	0023	4H67	59CA
B8DE	F808	0010	0001
0000	0000	A200	9352

Carrera doce – México

1MV4	RRA3	90E0	0000
0004	0023	4167	59CA
B8DE	F888	0010	00G1
0G00	0000	B200	054A

Carrera trece – Japón

1V55	UTA3	90I0	0000
000K	0023	4H67	59CA
B8DE	F898	0010	0001
0000	0000	C200	DC75

Carrera catorce – Bélgica

189B	VVA3	90L0	0000
000K	0023	4H67	59CA
B8DE	FG98	0010	0001
0000	0000	D200	3241

Carrera quince – Australia

1HFC	21A3	90P0	0000
000K	0023	4H67	59CA
B8DE	FG9H	0010	0001
0000	0000	E200	6AB4

Carrera dieciséis – Mónaco

1QJI	42A3	90S0	0000
000K	0023	4H67	59CA
B8DE	FG9H	0010	0001
0000	0000	F200	65DA

Próxima temporada ...

4000	0000	0000	0000
0000	GGD5	3627	B14C
FA89	E000	0000	000I
0000	0000	G300	FA0F

mandos del pad

- Arriba para acelerar
- Abajo para frenar
- Pausa
- Baja una marcha
- Sube de marcha
- Boxers

TRIGGER

A B C

- Nota: los mandos se pueden configurar en el menú de opciones, pero los que te mostramos son los más eficaces.

Consejos para campeones





• VUELTAS DE RECONOCIMIENTO

AL PRINCIPIO de cada carrera, tendrás la posibilidad de reconocer el circuito. Da siempre cinco vueltas por lo menos para acostumbrarte a él, y anota en un papel a qué marcha debes bajar en cada curva. Esto depende del coche que conduzcas, así que tendrás que repetir la operación con cada vehículo nuevo. Entonces podrás correr a la máxima velocidad posible.



• DESAFÍO A OTROS CONDUCTORES

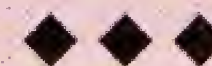
LANZA SIEMPRE un desafío a un conductor mejor que tú, aunque no tengas ninguna posibilidad de derrotarle. Si no te atreves a lanzarlo, serás tú quien lo tenga que afrontar en la siguiente prueba y te expondrás a perder tu coche.

• ¡NO USES LOS FRENOS! Aunque pueda parecer absurdo, la mejor forma de reducir la velocidad es bajar una o dos marchas. La frenada es siempre demasiado brusca y arriesgada como para fiarse de ella. Calcula a qué velocidad debes tomar cada curva.



EN MARCHA HACIA LA VICTORIA

ELIGE SIEMPRE LA CAJA DE SIETE VELOCIDADES. De acuerdo que puedes tardar en familiarizarte con todas sus marchas (y el pad no es la mejor palanca de cambio que existe ...), pero, como puedes ver en la ilustración, la mayor potencia compensa sobradamente todos tus sufrimientos.



¡PIERDE LA CABEZA!

EN EL MODO ARCADE, cruza la meta entre los tres primeros pulsando A, B y C. Cuando tu conductor vaya a alzar el trofeo, ¡levantará al aire su cabeza! Esto no tiene ninguna utilidad, ¡pero resulta bastante divertido!

AYRTON SENNA'S SMGP 2

Todos estos consejos valen igualmente para el Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2 (la continuación de este gran juego). Es decir, todo menos las claves. Ayrton Senna's SMGP 2 es un cartucho alimentado por pilas, ¡así que no hacen falta claves! Esto es bueno para los jugadores, ¡pero no sirve para escribir un libro de trucos!





TAZ-MANIA

Unos gráficos espectaculares y una animación de película te pueden impresionar mucho, ¡pero no te olvides de ayudar a Taz a encontrar el huevo del ave marina gigante para dar de comer a su familia!



obre Taz. Lo único que quiere es vivir tranquilo, pero ¿lo podrá conseguir? Por supuesto que no. Él y toda su familia tienen hambre y sólo un huevo de ave marina gigante podrá calmar su apetito. El problema es que ya no hay ninguna por los alrededores, ¿o tal vez sí?

Las leyendas hablan de un valle gigante donde estas aves aún anidan, por lo que Taz emprende rumbo hacia allá. Deberás recorrer 17 niveles y luchar a muerte con el ave. En tu camino se interpondrán murciélagos, ratones y pingüinos. ¿Te atreves?

A porrazos con los jefes

Cuando hayas conseguido llegar al final de cada uno de los niveles, te las verás con el jefe correspondiente. Si asimilas la técnica de disparo, todo irá sobre ruedas. Y si sigues estos consejos, mejor que mejor...



1 LAS TIERRAS DEL MAL

AQUÍ ESTÁN BULL GATOR y Axl, locos por atropellar a Taz con su camioneta de reparto. Atento a tus pies. Coge la estrella de invencibilidad del extremo derecho de la pantalla y gira cuatro veces en dirección a la camioneta. De vez en cuando, coge una bomba y tírasela.

2 LA SELVA

HAY DOS jefes finales en esta fase. En primer lugar está el arquero de la copa del árbol de las ratas, y luego, la planta Weed-Ola.



Al llegar a la copa del árbol de las ratas puedes hacer dos cosas. Si vas a la izquierda, te encontrarás con el Arquero; si eliges el camino de la derecha, verás una estrella de invencibilidad. Así pues, cógela y ve a la izquierda. Cuando aparezca el arquero, gira para esquivar sus flechas y luego da vueltas en la misma dirección que él. Si le das, se pondrá de color blanco y volverá a atacarte. Repite la operación varias veces.

mandos del pad

- Izquierda/derecha: moverse a izqda. o dcha.
- Pausa
- Botón de salto. Cuanto más tiempo lo tengas pulsado más alto saltará Taz. Con el giro, hace que Taz llegue más lejos y salte sobre los abismos
- A es el botón de la acción correspondiente a cada nivel. En la fábrica acciona los interruptores, pero en la vagoneta sortea los obstáculos
- El botón B pone en marcha el ataque giratorio mortífero, que hace invulnerable a Taz. Sé valiente y úsalo

Puedes conseguir más ayuda cuando llegues al encuentro de Weed-Ola, pero no en forma de estrella de invencibilidad. Coge la bolsa de No-Weed, pero no te la comas. Ve a la derecha y cuando Weed-Ola se despierte, tírasela. Hay otra bolsa a la derecha de la planta; por tanto, cógela y haz lo mismo con ella. Cuando no te quede ningún No-Weed, salta girando tres veces a la cabeza de la planta, y hasta la vista.

3 RUINAS TAZTECAS



¿TE APETECE UN DESAFÍO? Pues bien, estás en el sitio justo. Ábrete camino por el laberinto de las ruinas y te encontrarás con una estatua viviente de ti mismo. Taz muestra signos de preocupación, y no le faltan razones.

Esta estatua tiene exactamente las mismas cualidades que tú, así que tendrás que atacarla con prudencia. Gira contra tu doble cuando él deje de hacerlo y aléjate. Gira de izquierda a derecha y luego al revés. Atácale cuando esté quieto y mantente alejado.

4 EL NIDO DEL AVE GIGANTE



¡AL FIN YA HAS LLEGADO! Has encontrado el valle perdido y el huevo, pero mamá no quiere soltarlo. ¡No, señor!

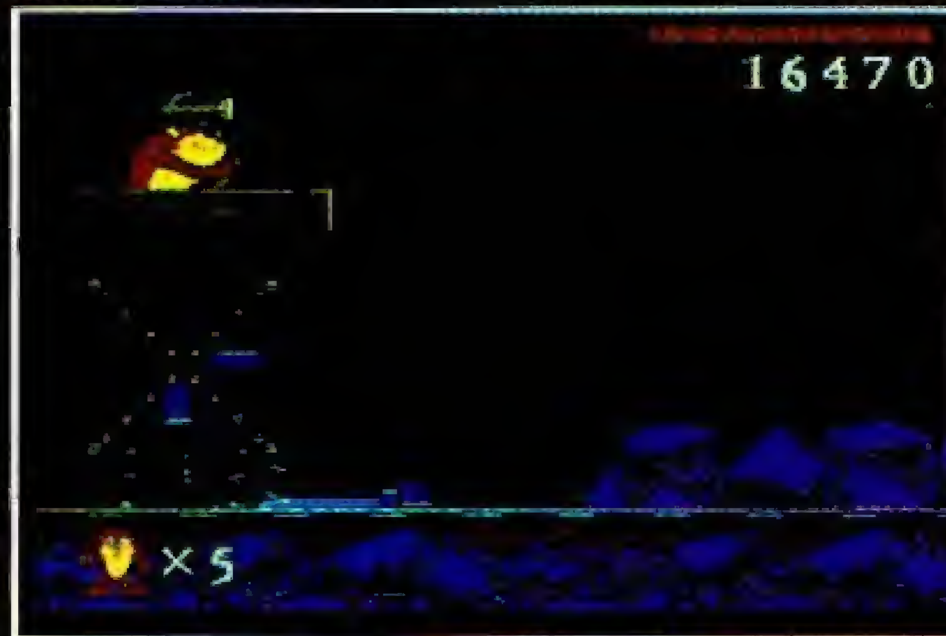
Ponte en la plataforma de la derecha, y cuando el pajarraco abra el pico, salta girando hacia él. Enfadado y dolorido, intentará golpearte con sus alas, primero, desde la izquierda y, luego, desde el otro lado. Esquiva sus ataques con tu giro y repite la acción. Ten en cuenta que cuanto más le des, más te atacará con sus alas. Dale su merecido y prepárate para la desternillante escena final.



EL CAMINO DEL ÉXITO

Con toda la dificultad de los jefes de fin de fase, el verdadero problema del juego está en encontrar el mejor camino y la técnica adecuada para llegar al final. Tal vez las fases más difíciles son la de la vagoneta y la de los ascensores accionados por palancas. He aquí las rutas que debes seguir para superarlas.

VAGONETA



ALGUNOS SALTOS hay que darlos con toda rapidez, mientras que otros tendrás que ejecutarlos aminorando la velocidad. Sigue las instrucciones y no tendrás problemas. Las flechas del camino te avisan de lo que va a venir a continuación, pero unas veces tendrás que actuar más deprisa que otras. Los semáforos antes de los saltos te indican si debes acelerar o reducir la velocidad, pero vas demasiado deprisa para verlos a tiempo. En la siguiente explicación, "muy deprisa" significa que tienes muy poco tiempo para actuar.

• Súbete a la vagoneta y acelera cuando pases por encima de un tope fácil. Salta sobre los dos siguientes y toma carrerilla para saltar. Acelera una vez más para dar el siguiente salto porque... la cosa se empieza a complicar...

• Salta muy deprisa sobre los dos topes siguientes, y, otra vez rápidamente, sobre el próximo y los dos que van a continuación. Salta sobre un tope, acelera en el siguiente salto, reduce la velocidad y aterriza en el siguiente. Vuelve a hacer lo mismo en el próximo obstáculo.

• Acelera en el siguiente salto y, en cuanto caigas, lánzate muy deprisa sobre un tope. Deprisa sobre el siguiente, otra vez deprisa, muy deprisa sobre uno, muy deprisa sobre otros dos, deprisa sobre uno y acelera para saltar. ¡Ya está!

LOS ASCENSORES

HAY MUCHOS CAMINOS y ascensores a tu elección, pero sólo una salida. Sigue el camino que te indicamos y ten mucho cuidado con los ratones que te quieren pinchar al salir del ascensor.

• Al principio, entra directamente en el ascensor. Sube y ve a la derecha a coger el siguiente. Sigue arriba hacia la izquierda. Otra vez arriba, pero ahora a la derecha, nuevamente arriba y a la izquierda. Sigue subiendo hasta lo más alto y tuerce a la izquierda, sube otra vez y verás el mojón de Taz. Luego izquierda, abajo y derecha hasta el borde.

• Esta sección requiere mucha práctica, puesto que debes girar saltando en el momento justo y a la distancia correcta. Quédate en el borde y verás un ascensor que se mueve a izquierda y derecha. Súbete a él y cuando estés a la derecha, salta girando a un ascensor que sube y baja. Cuando llegues arriba, apeate y coge el mojón de Taz.

• Ve a la derecha, abajo y a la izquierda. Este ascensor cae hasta el fondo, sigue en él hasta el último momento y salta a la izquierda. Ve en esa dirección hasta el ascensor siguiente, que también cae. Salta a la derecha justo en el último momento.

• Ve a la derecha y sigue montado en el ascensor hasta abajo. Quédate en el borde y espera que aparezca el siguiente ascensor por la derecha. En ese momento, salta girando a la derecha y móntate en él. Ve hasta arriba y luego a la derecha. Este ascensor responde a tus saltos y debes saltar unas seis veces en el punto más alto de su trayectoria para que vuelva a subir. Luego sal y párate.

• El siguiente ascensor se mueve en forma de ocho, así que salta a él en el momento justo. Cuando llegue lo más a la derecha posible, lánzate girando. Ve al siguiente ascensor y, cuando se vaya a caer, dirígete al siguiente y luego dos veces a la derecha.

A MÁS VIDAS, MÁS DIVERSIÓN

LO BUENO de Taz es que si mueres, los objetos especiales siguen en el mismo sitio. Sigue esta táctica y tendrás el mundo salvaje a tus pies. En el nivel dos (Tierras del Mal), entre la sección del puente y el final, verás un contenedor de agua y un monstruo rocoso sobre una plataforma. Súbete a ella y encarámate al monstruo. Salta hacia arriba y sube a la plataforma superior. Sigue elevándote y verás una vida extra y una continuación. Cógelas y déjate matar. Entonces podrás volver a recogerlas otra vez, manteniendo tu número de vidas pero aumentando el de continuaciones.



¡SECRETOS EN LA NIEVE!

EN EL ÚLTIMO BLOQUE de hielo del nivel ártico, tírate con él y salta hacia abajo. En lugar de morir, ¡accederás a una zona de bonificación con una vida extra, una continuación y algo de comida!



TERMINATOR

Basado en la película, este violento cartucho tiene como protagonista a Arnold Schwarzenegger: ¿qué más se puede pedir? La cuestión es si podrás librar a Sarah Connor de una muerte horrorosa o tú mismo serás exterminado...



Este juego guarda ciertas semejanzas con la película de 1984, en la que un exterminador ha hecho un viaje al pasado para matar a la madre del líder de la resistencia. Tú asumirás el papel del humano Kyle Reese, al que se le ha asignado la misión de proteger a esa mujer y buscar una forma de acabar con Terminator.

Desde la sala de fiestas Tech Noir y la comisaría hasta la fundición de acero, Terminator te seguirá muy de cerca. Busca el camino correcto en cada nivel y lucha a muerte contra la bestia asesina. Rescata a Sarah y salva a la humanidad. Fácil, ¿verdad?



CÓMO GANAR LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO

Cada uno de los cuatro niveles tiene su propio camino para llegar al final. Cuanto antes lo conozcas, mejor te irán las cosas. Sigue estos consejos y todo te saldrá bien.







1 NIVEL UNO - EL FUTURO

Estás en el año 2029 y Terminator ya ha hecho su viaje al pasado. Tienes que encontrar el reactor nuclear, poner una bomba, encontrar la máquina del tiempo y huir de la zona.

Al principio verás delante de ti el icono de la bomba inteligente. Coge los explosivos y luego (aquí llega lo más difícil) corre a la esquina izquierda de la pantalla. En ese momento volverá a aparecer el icono. Repite la acción hasta coger nueve bombas.

Corre por el decorado hacia la derecha hasta llegar a la escalera, y baja por ella. Ve a la izquierda permaneciendo alerta por si aparecen otros Terminators. Salta el abismo y ve a la izquierda hasta el final, coge las bombas y vuelve a la derecha.

Baja por los escalones y luego desciende por la izquierda en el siguiente tramo. Camina en esta dirección y verás el cortacésped mutante. Destrúyelo y ve lo más a la izquierda posible. Coge la ametralladora (según el nivel de dificultad, estará aquí o al principio del juego) y prepárate para aniquilar a unos cuantos Terminators.

Ve a la derecha y sube los escalones. Salta sobre el agujero y sigue hacia adelante. Baja el siguiente tramo de escalones y sigue a la derecha. Sube los peldaños y ve otra vez a la derecha, baja los escalones y entra en el reactor. Pon una bomba inteligente y sal corriendo.

Tuerce a la derecha y sube los escalones, luego a la izquierda y baja los peldaños, sigue a la izquierda y sube corriendo los escalones. Salta a la derecha y sigue corriendo. Sube los escalones y verás una escalera. Corre a la máquina del tiempo.

CONSEJOS PARA ARRASAR

- Siempre espera que lleguen las bombas de tiempo extra al principio de cada nivel.
- Cuando Reese muestre su exosqueleto al final del último nivel, no dispares contra Terminator a menos que sea imprescindible.
- Un joystick con turbo será muy útil.
- Lanza siempre tus granadas por debajo del brazo: explotan antes y te protegen del fuego enemigo.
- Por regla general, cuando tengas que elegir un camino, toma el más alto.

2 NIVEL DOS – ENTRADA A LA SALA DE FIESTAS TECH NOIR







SUBE Y SIGUE CAMINANDO HACIA LA DERECHA SOBRE EL EDIFICIO. Sube a la segunda casa, coge el palo y balancéate con él. Corre a la derecha (ahora tienes que ver una gran foto de Schwarzenegger) y sigue en esa dirección.

Esquiva los misiles que te lanzan desde el helicóptero y coge el siguiente palo. Salta el pequeño agujero y tírate desde el borde del edificio. Ahora estás bajo el puente. Sigue a la derecha, entre los grupos de punks y policías, hasta llegar al teléfono.

Corre a la estructura del edificio y atraviesa las vigas. Sal y ve a la derecha. Luego sube por la escalera grande, vuelve a ascender y tírate por el borde de la derecha. Deberías caer en la esquina de un edificio. Corre hacia adelante y tírate a la sala de fiestas Tech Noir.

Entra en el local y verás a Schwarzenegger. Derríbale tres veces y sigue al encuentro de Sarah.

3 NIVEL TRES LA COMISARÍA

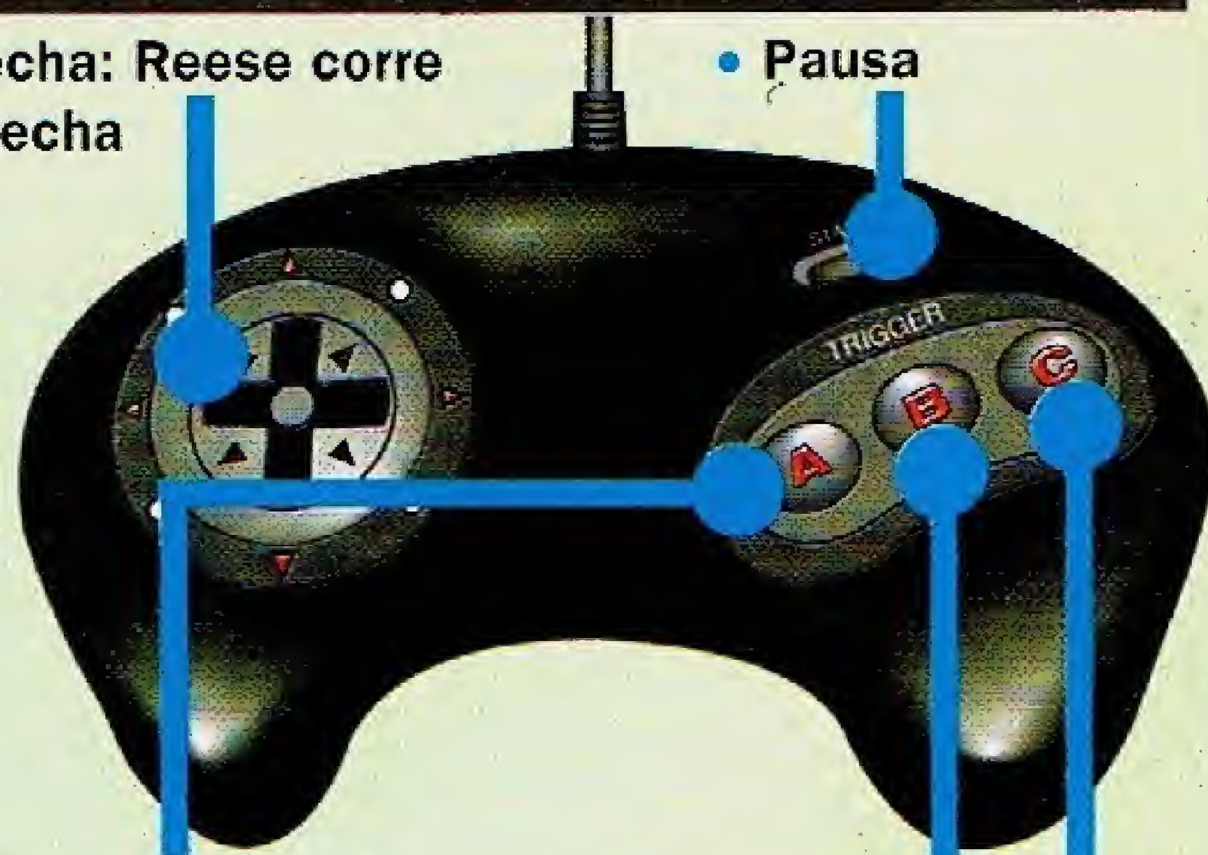




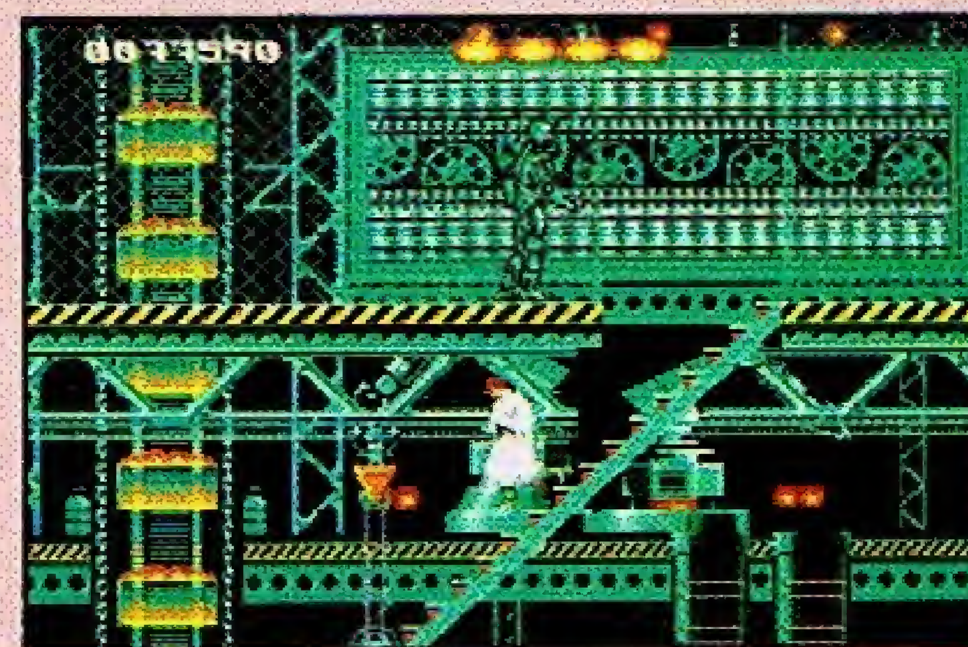
ESTE NIVEL ES BASTANTE FÁCIL. Ve a la izquierda y sube los escalones. Corre a la derecha y sigue hasta el siguiente tramo de escaleras. Vuelve a torcer a la izquierda hacia otro tramo. Súbelo y coge la escalera hacia el techo.

Corre hacia la escalera pasando los helicópteros. Baja los peldaños con cuidado de que no te den tus enemigos. Ve a la derecha y baja por la escalera hasta ver a Arnold. Derríbale tres veces. Sube a la izquierda por la escalera y sigue en esa dirección.

mandos del pad





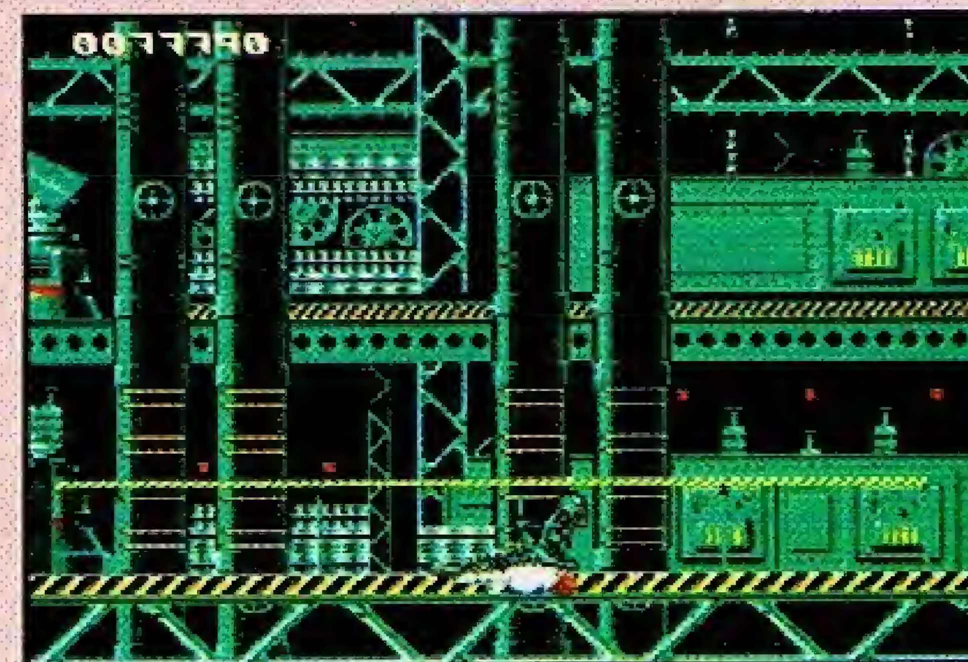


4 NIVEL CUATRO – FUNDICIÓN DE ACERO

ES LA ÚLTIMA ESCENA, DONDE TERMINATOR HACE HONOR A SU NOMBRE. Apréndete el camino que debes seguir y la victoria te sonreirá sin mayores problemas.

La clave está en acordarse de derrotar a Terminator cinco veces para que se quede sin piernas. Si vas andando y aparece de repente, deja que se quede en la pantalla, pero lejos de ti.

Al principio, ve a la derecha por los escalones. Sigue en esa dirección y sube el tramo de escalera grande (asegurándote de que Terminator te sigue los pasos). Ve a la derecha, baja a la izquierda por los escalones y desciende por la escalera. Ve a la derecha por los escalones, subelos, a la derecha, abajo a la izquierda y baja la escalera. Sube los escalones, la escalera, ve a la derecha y abajo a la izquierda de los peldaños. Sube por la escalera grande y a la derecha por las plataformas. Dos veces a la derecha con Termie tras de ti y ¡fuego!



◆ DISPAROS

THUNDER FORCE IV

Este debe de ser uno de los matamarcianos más difíciles. ¡Que la suerte te acompañe!


La primera decisión que debes tomar en Thunder Force IV se refiere al orden en que piensas atacar las cuatro primeras zonas. La mejor opción es: Ruinas, Ataque Aéreo, Daser y, por último, Strite.

Con todo, la clave de Thunder Force IV está en aprender las técnicas de ataque de los otros aparatos para no cruzarte en su camino cuando aparezcan en pantalla. Cuando ya domines esa faceta del juego, tendrás que pensar cómo deshacerte de los jefes. Todos ellos tienen su punto débil. Algunos niveles también tienen jefes intermedios, pero no siempre son tan difíciles de derrotar como parece y, en cualquier caso, aquí tienes un montón de consejos para ayudarte.

A través de los niveles

Una guía, jefe a jefe, para alcanzar la victoria ...

Trucos Devastadores

• El mejor truco de todos te permite ganar 99 vidas y es increíblemente fácil. Ve al menú de opciones pulsando los botones A, B y C, y luego "start". Elige la reserva cero para tu nave. Ponte a jugar y tendrás 99 vidas. También tendrás ese mismo número cada vez que uses una continuación. ¡Más vidas que un gato!

• • Este truco no se puede usar en combinación con el primero. Juega normalmente y da a la pausa. Entonces pulsa arriba, derecha, A, abajo, derecha, A, C, izqda., arriba, B, y arriba. Ahora tendrás todas tus armas potenciadas. Este truco lo puedes aplicar todas las veces que quieras.

mandos del pad



1 NIVEL 1: RUINAS



• JEFE INTERMEDIO: Vuela entre las balas disparando sin parar a tu enemigo. Usa el Arma Serpiente si la tienes.

• JEFE FINAL: Este no es tan difícil de vencer. Dispara primero a los cañones, y luego al centro de la nave.

2 NIVEL 2: ATAQUE AÉREO



• LA FASE MÁS DIFÍCIL de este nivel se produce cuando tu nave es detectada por las retículas. Muévete para esquivarlas o lo pagarás caro.

• JEFE: Este jefe de plasma morada es un pelmazo. Lo mejor es atacarle primero por detrás. Dispara con tu fuego trasero a la parte de donde salen los misiles. Te llevará tiempo, pero es lo más seguro. Luego ve a la parte delantera y destrúyelo completamente.

3 NIVEL 3: DASER



• JEFE INTERMEDIO: Con ese látigo que tiene por cola y esos discos que dispara, puedes creer que se trata del jefe final. Mantente a una distancia prudencial, observa sus movimientos y dispárale al casco.

• JEFE FINAL: Quédate a la izquierda y esquiva todos sus proyectiles. Cuando parezca que has destruido todas las esferas, aparecerá otra y te perseguirá para distraer tu atención. Fíjate en los misiles que salen de su cabeza. Son muy rápidos y difíciles de esquivar.

4 NIVEL 4: STRITE



• JEFE INTERMEDIO: Este tiparraco aparece en la parte baja de la pantalla, por lo que tendrás que bajar a su encuentro. Quédate a la derecha y usa el disparo trasero. ¡Ojo cuando sólo quede un trozo de él! El rayo rojo que emite es una señal de que va a lanzar misiles, así que muévete. Luego vuélvete y repite la operación.

• JEFE FINAL: Ten cuidado con la cola de este jefe. Concentra tu fuego en el orbe central y acabarás con este mequetrefe.

5 NIVEL 5



DESTRUYE TODOS LOS MOTORES de donde salen las llamas y aparecerá un robot gigante. También verás otras naves, pero éstas han venido en tu ayuda.

• JEFE: Es bastante fácil de derrotar. Esquiva los rayos láser que te dispara hasta que se canse. ¡Y eso es todo!

6 NIVEL 6



• JEFE INTERMEDIO: Dispara varias veces a la nave a través de los huecos y la mandarás de vacaciones. No te olvides de esquivar los bloques de hielo que flotan por la pantalla.

• JEFE FINAL: Tiene un casco bastante resistente. Tu misión consiste en destruir sus tres partes, empezando por las dos de fuera. Ten cuidado con las bolas de fuego, sobre todo las que se dividen en cuatro trozos. No bajes nunca a la parte inferior de la pantalla: hay rocas al fondo.

7 NIVEL 7



• JEFE: Dado que este engendro aparece arrastrándose, baja a la parte inferior de la pantalla y dispárale atrás. Al final subirá y empezará a atacarte. Quédate en la esquina superior izquierda, procurando que no te den, y dispárale a la cara. Ten paciencia.

8 NIVEL 8



• EN ESTE NIVEL, puedes ir arriba o abajo. Si subes todo será más difícil. Para matar a los cuatro jefes intermedios, dispárales sin cesar.

• JEFE: Tendrás que sacrificarte dos veces para eliminarlo. Dispara a los puntos negros del tentáculo hasta que desaparezcan, y luego dispara a ese chisme del centro. (Ten cuidado con las moscas). Nada más destruir esta parte, vendrá una abeja y se pondrá en su lugar. Este bicho es rápido y dispara un láser azul. Mátalo y refúgiate en la parte derecha de la pantalla.

9 NIVEL 9



• JEFE INTERMEDIO: Es duro, pero, si recoges los orbes que hay al principio del nivel y logras conservarlos, dos buenos disparos te bastarán para derrotarle. Suelta los mandos durante diez segundos y luego dispara. En cuanto muera, ve a la derecha de la pantalla, puesto que la pared empezará a derrumbarse.

• JEFE FINAL: Ponte detrás de la nave y destruye los cañones de láser. Luego ve a la parte delantera y dispara al orbe del centro. Hazlo muchas veces y podrás cantar victoria.

10 NIVEL 10



• JEFE INTERMEDIO: Cuando la pantalla se quede fija y el robot empiece a dispararte, muévete para esquivarlo. En cuanto baje, ve al extremo superior o inferior de la pantalla para esquivar la gran bola de fuego. Céntrate en destruir el motor que hay detrás del robot.

• JEFE FINAL: Empieza disparando a los lados de la nave. Ten cuidado, porque intentará aplastarte contra la pared. Cuando hayas disparado a ambos costados, empezará a lanzarte bolas azules. Destrúyelas y al fin morirá el tipejo. ¡Enhorabuena, campeón!



Dos alienígenas en apuros que acaban de aterrizar en nuestro planeta son los protagonistas de este juego. Su Righteous Rapmaster Rocketship está diseminado por 20 niveles repletos de acción. Es hora de recuperarlo.

TOEJAM & EARL



Fíjate en ToeJam, es ese tipejo alocado de tres patas. El grandullón de los bermudas y las gafas de sol es Earl. Juntos van a emprender un viaje por la Tierra con la intención de reconstruir su nave destrozada.

Los terrícolas han perdido algo más que la razón, tampoco tienen ningún sentido del peligro. Así pues, ToeJam y Earl tendrán que sacar el máximo provecho de cualquier objeto que encuentren, por extraño e inútil que parezca. Por desgracia, no todos son beneficiosos (y no siempre se puede juzgar un objeto por su envoltura), y hay más peligros en la Tierra para nuestros amigos de los que el Capitán Kirk encontró jamás en todo el universo. Por tanto, tómatelo con calma, reserva tus energías y ármate de mucho valor.

Regalos: buenos, malos y feos

ALGUNOS REGALOS OS VENDRÁN QUE NI PINTADOS, PERO OTROS OS HARÁN UN FLACO FAVOR. HAY UNOS CUANTOS QUE, EN FIN, NO SABEMOS QUÉ DECIRTE ... HE AQUÍ UNA LISTA DE CUÁLES DEBES COGER Y CUÁLES DEBES RECHAZAR:

COGE: Los zapatos de muelles Las alas de Ícaro Los tomates La honda Los superalzadores El tubo interno Los rosales El "jackpot" El "unfall" La puerta El dinero El señuelo La unión La promoción La comida La bebida de extractos La vida extra El teléfono

NO COJAS: El nubarrón Los terrícolas El "randomizer" El "bummer" El libro de texto La lluvia de tomate Los patines de propulsión a chorro.

Nivel cero y la Isla Secreta

SI abres un regalo misterioso en el nivel uno, y RESULTA que es un teléfono, y RESULTA que te enseña la esquina inferior izquierda del mapa, podrás localizar la Isla Secreta.

1



SUBE al tercer mundo y busca unos patines de propulsión a chorro, unas alas de Icaro o un anillo de goma. ¡No los abras todavía!

2



TÍRATE AL VACÍO en el nivel tres y sigue bajando hasta volver al nivel uno.

3



ABRE EL REGALO que acabas de coger en el nivel tres y empieza a bajar a la izquierda.

5



AL LLEGAR a la isla, tírate por el agujero del centro. Saldrás del nivel uno y entrarás en una fase secreta: el nivel cero.

6



LÁNZATE A LA BAÑERA con las chicas hula. Tómate una limonada para conseguir una vida extra. ¡Relájate y disfruta!

7



CUANDO TE HAYAS DIVERTIDO LO SUFICIENTE, hayas cogido todos los regalos y tu vida extra del puesto de limonada, tírate al vacío ...

¡A trabajar en equipo!

ToeJam And Earl es un cartucho de dos jugadores. Una aventura en solitario no sería ni la mitad de divertida. Los dos participantes podréis ayudaros de muchas maneras a lo largo del juego, y así aumentaréis vuestras posibilidades de victoria.

COMPARTE TU ENERGÍA

PARA SUMAR LA ENERGÍA DE LOS DOS JUGADORES y poderla compartir, situaos uno frente al otro y entrechocad vuestros estómagos. De esta manera, el jugador con menos energía recibirá una "ayudita".

PRIMEROS AUXILIOS



AL ENTRAR EN UN NUEVO NIVEL con un trozo de la nave, y si tu compañero está herido, busca el ascensor, mete en él al accidentado, acumula todos los regalos que puedas llevar (y, sobre todo, el de la unión), y ve solo a la busca de un trozo de la nave. En cuanto la consigas, abre el regalo de la unión y vuelve directamente al ascensor.

REGALOS COMPARTIDOS

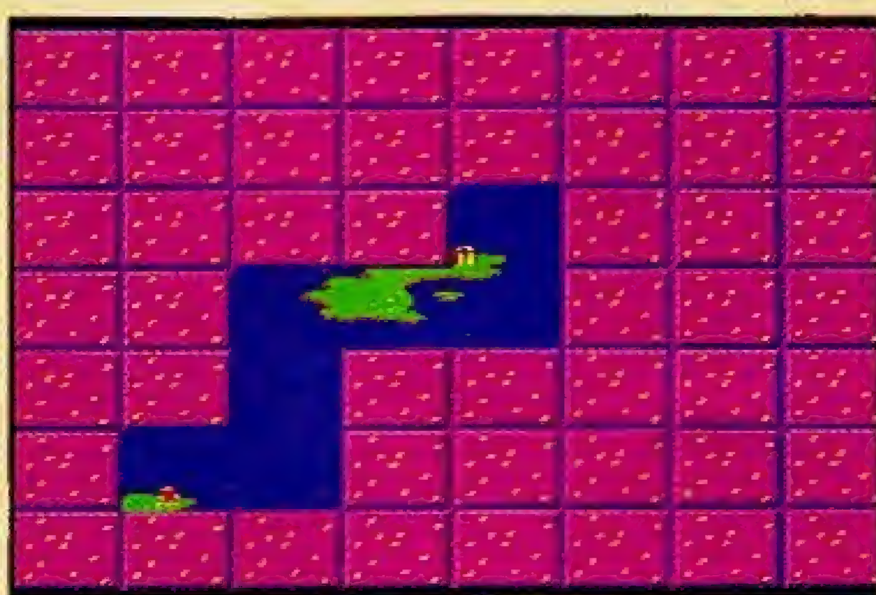
SI LOS DOS JUGADORES ESTÁN EN LA MISMA PANTALLA al abrirse un regalo, ambos se beneficiarán (¡o sufrirán las consecuencias!) de su contenido. Del mismo modo, si los dos jugadores van a seguir caminos diferentes, repartíos los regalos. Comparte la comida que te sobre, tu compañero te lo agradecerá.



DIEZ CONSEJOS PARA SOBREVIVIR EN UN MUNDO DE LOCOS:

- Reserva tus superalzadores para los últimos niveles, donde los necesitarás para saltar abismos y huir de tus enemigos.
- Reserva la unión hasta que uno de los jugadores caiga tres o cuatro niveles. No la uses simplemente por comodidad.
- Tómate el tiempo suficiente para contestar a las llamadas telefónicas, sobre todo en los últimos niveles, ya que muchas veces te revelan islas ocultas.
- Las alas de Ícaro son el mejor regalo, así que resérvalas para cuando las necesites de verdad. Siempre que puedas cómpralas en los buzones.
- Serpentea hacia Santa Claus (usando el botón "A") y acércate a él todo lo que puedas. Se llevará un susto y tirará al suelo un lote de regalos.
- Siempre que puedas cómprales salud a los brujos. Es muy cara, pero ¿en qué otra cosa puedes gastar mejor tu dinero?
- Ve al nivel cero nada más empezar la partida. La vida extra te ayudará más adelante.
- En los últimos niveles ve siempre por el borde. Así podrás descubrir caminos y trozos de tierra ocultos.
- Si uno de los dos jugadores es eliminado, podrá usar una de las vidas de su compañero para volver al juego. Pulsa "start" y confía en la generosidad de tu amiguete.
- Corre en círculos para huir de tus perseguidores. Si has conservado algunos superalzadores nadie te podrá alcanzar.

4



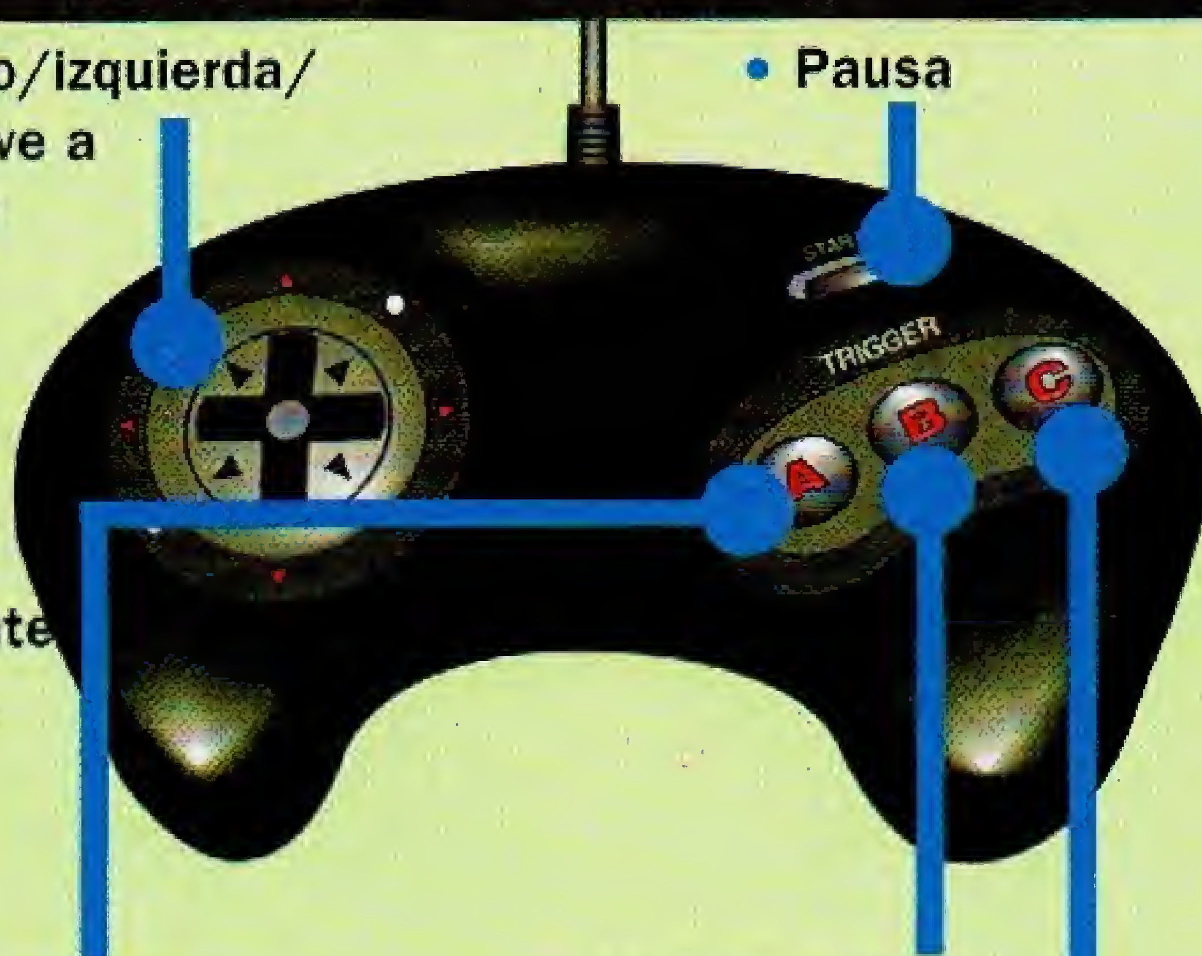
SIGUE VOLANDO, flotando o corriendo hasta llegar a la Isla Secreta. Consulta el mapa como referencia, si te pierdes.

8



¡Y VOLVERÁS AL NIVEL TRES! Desde allí podrás continuar tu aventura como si nada extraño hubiera ocurrido...

mandos del pad



- Arriba/abajo/izquierda/derecha: mueve a ToeJam o Earl por la zona de juego
- Selecciona las opciones del menú correspondiente
- Pausa
- No anda, se arrastra
- Abre un regalo
- Activa la pantalla del mapa para que veas dónde estás

EL ARCHIVO SECRETO DE LOS CAMPEONES

Alex Kidd in the Enchanted Castle

Cuando pases apuros con los "Paperockians" prueba esta secuencia:

1 ROCA, ROCA
2 TIJERAS, TIJERAS
3 ROCA, TIJERAS
4 PAPEL, PAPEL
5 ROCA, ROCA
6 ROCA, TIJERAS

En la pantalla final, Lake Deep, camina en este orden:

SOL
LÍNEAS SINUOSAS
LUNA
ESTRELLA
SOL
LUNA
LÍNEAS SINUOSAS
PEZ
ESTRELLA
PEZ
CORONA

Alien Storm

Si juegas con Scooter, al llegar tus vidas a cero, mátate. Ahora puedes continuar, aunque no tienes energía.

Alisia Dragoon

Prueba a usar tu bomba inteligente para descubrir los objetos ocultos de bonificación.



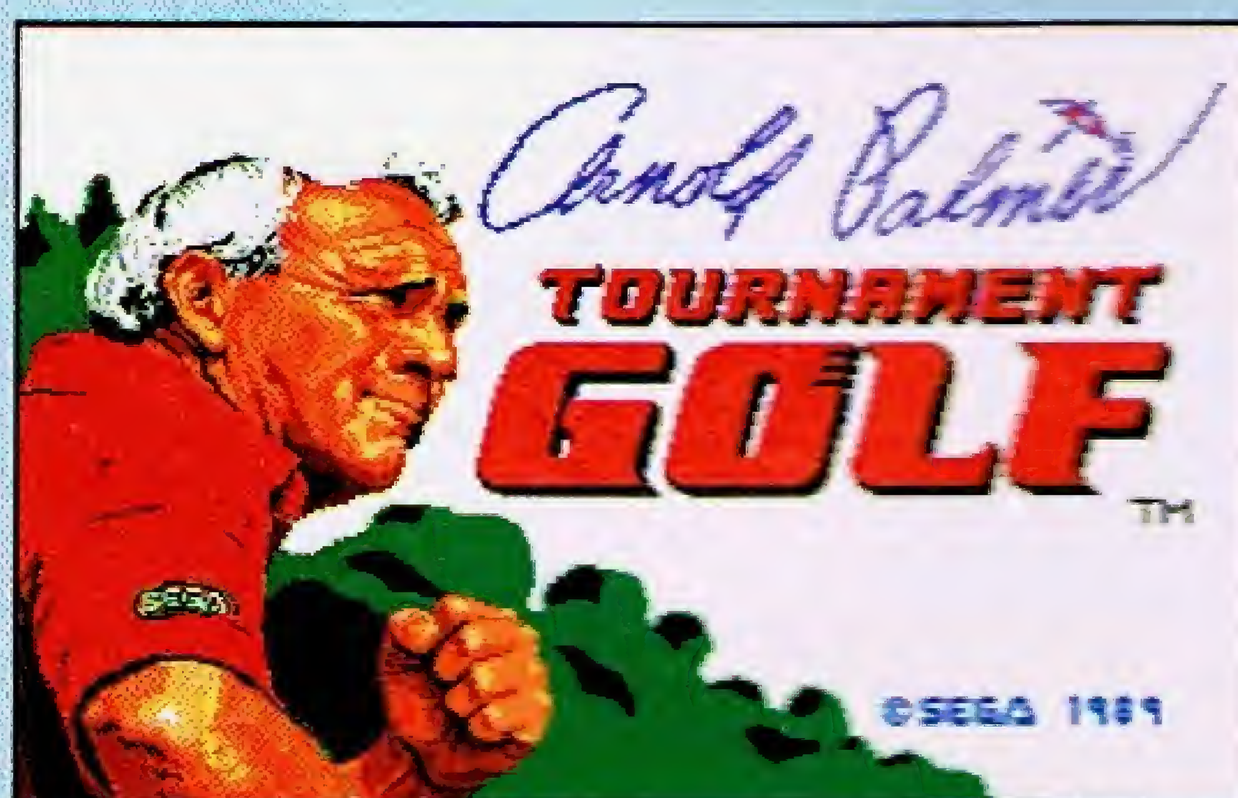
Arnold Palmer Tournament Golf

Extraño truco. Suma más de 100 golpes en un hoyo y elimínate. Ahora pulsa A, B, C y arriba al mismo tiempo para entrar en una especie de Fantasy Zone.

Esta clave te llevará a la última ronda con un montón de dinero:

0MHE2VFC4GVURA0UJD

QKUD6VYGCUAAUR-BGV



Back to the Future 3

En cualquier momento del juego, da a la pausa y presiona las siguientes combinaciones: arriba y A, luego abajo y A, izquierda y A, derecha y A. Te trasladarás como por arte de magia al principio del siguiente nivel.

Budokan

El golpe aéreo es el más contundente del arte de Kendo. Las patadas son demoledoras en Karate. El triple golpe es el mejor recurso en Nunchaku. Por último, usa los golpes por encima de la cabeza y los saltos giratorios en Bo.

Burning Force

Ve al menú de opciones. Pulsa B, A, B, A, A, C, A, A, y empieza a jugar. Tendrás diez vidas.

Centurion

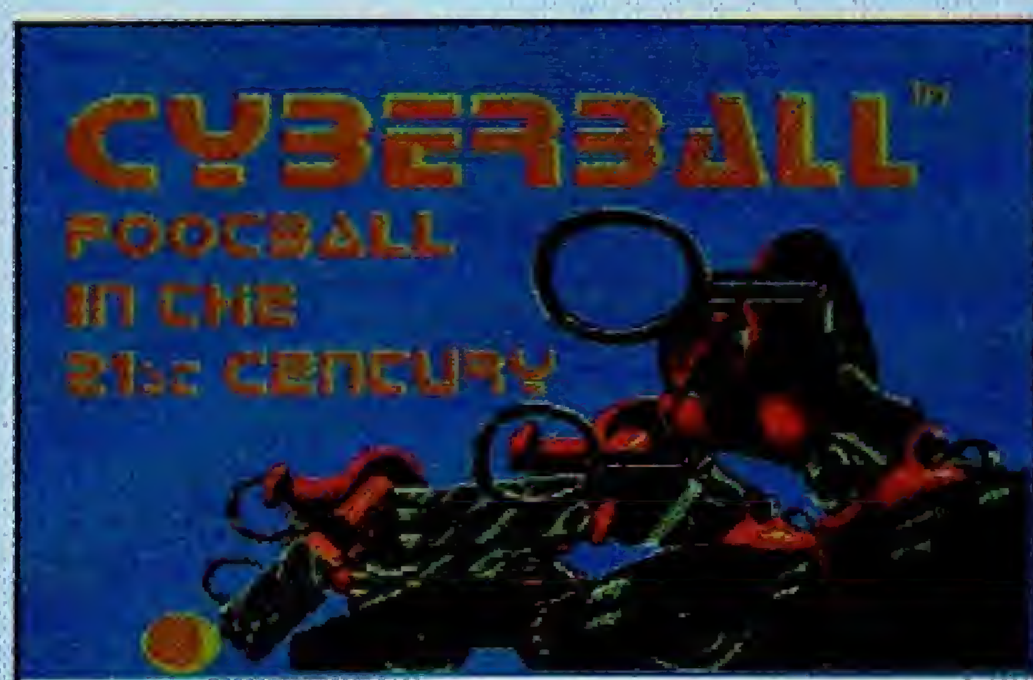
En la pantalla de selección de claves introduce ésta: BN4Q AUIIV W6IQ ZCA5 555S 73U. Esto te permitirá manejar una flota naval y todo un imperio de países antiguos.

Columns

Construye una columna de bloques a un lado de la pantalla. Cuando aparezca un bloque mágico, colócalo de forma que sólo dos de los tres posibles quepan en la pantalla. El tercer bloque caerá por separado.

Cyberball

Esta clave te lleva al último partido, en el que jugarás con Minnesota Maulers, y te dará un montón de dinero para potenciar a tu equipo. Dicha clave es P5BB B5PS IHEX, o bien introduce L5BB LDCI BFAV para jugar con LA Assassins en la final con $6,948,000, o prueba con CGBB B8FB BB2V para ver el fin del juego.



David Robinson's Supreme Court Basketball

He aquí algunas claves para llegar a la final de este apasionante juego de baloncesto:

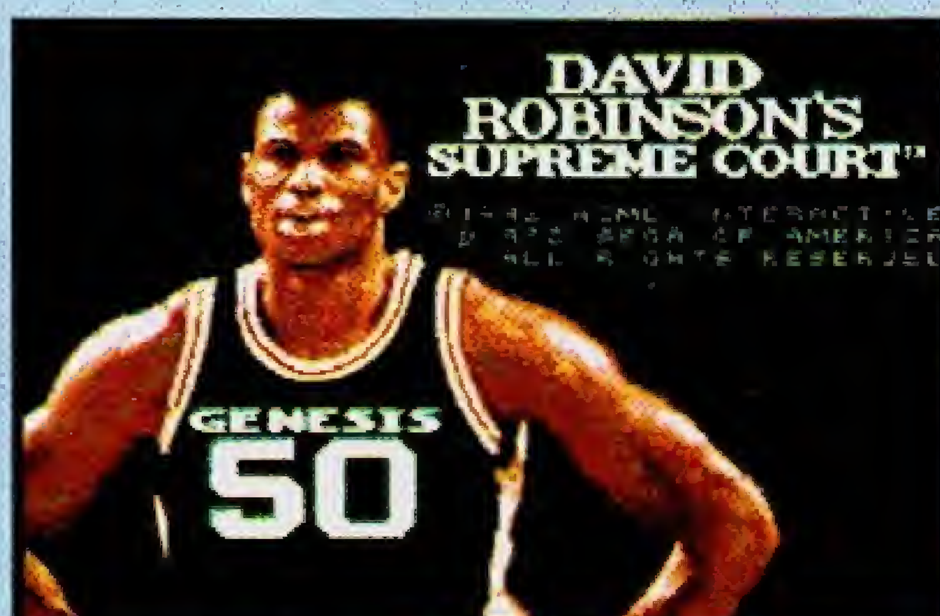
CABCDEA1F - LOS ANGELES VS DETROIT

ASTURBQIE - CHICAGO VS NEW YORK

FMJCLJY1B - NEW YORK VS DETROIT

WYBCDEAYU - DETROIT VS LOS ANGELES





DJ Boy

En el nivel tres, golpea el tercer barril que cae y te llevarás una gran sorpresa.

Dynamite Duke

Pulsa el botón C diez veces en la pantalla del título. Luego presiona "start" y tendrás a tu disposición un sabroso menú de opciones.

The Faery Tale Adventure

Si quieres ver el final del juego introduce esta clave:

7R2KUL6RSZXSK6NHGSDCB72Ø663RI2HO785P

Fatal Rewind

Aprovecha al máximo la opción de rebobinado y aprende de tus errores.

Final Blow

Cuando te dejen fuera de combate, pulsa arriba y "start" al aparecer el rótulo "Game Over". Ahora ya puedes seguir con un crédito extra.

Fire Fight

Para acceder al menú de opciones, pulsa izquierda y luego, en la pantalla de presentación, presiona "start".

Fire Shark

Potencia al máximo tus armas. Luego coge tres fuentes de energía, y, cuando destruyas a un General Porter o un Yonemaru, conseguirás dos vidas extra.



EL ARCHIVO SECRETO DE LOS CAMPEONES

Forgotten Worlds

Para conseguir continuaciones infinitas en el modo de dos jugadores, siempre que uno de vosotros muerda el polvo pulsa "start" unas tres veces.

Ghostbusters

Elige a Raymond como cazafantasmas, ya que puede encajar más golpes que nigún otro.

Janna (el último jefe) lanzará dos ataques al principio. En primer lugar, agáchate bajo la bomba y luego ve arrastrándote hacia Janna para esquivar la cuchilla voladora. Golpea a Janna en la cara entremedias de sus ataques. En la segunda fase del ataque, todo depende de tu habilidad.

Hard Drivin'

¡Duro con la vaca!

Herzog Zwei

Aquí tienes unas cuantas claves para llegar a esos sitios inaccesibles:

Nivel dos **GGGKHAGOKLO**
Nivel tres **BPHOHACAGML**
Nivel cuatro **NPLOFOCAGKP**
Nivel cinco **IMLPFEGEMLC**
Nivel seis **JAJJBPDNCMC**
Nivel siete **LILOPBDPIKJ**
Nivel ocho **JLJOMGJAOKL**
Nivel nueve **JLJOIGJBOKO**
Nivel diez **LHJKINAFAMA**

The Immortal

Nivel cinco:

D4BFD41000EB

Nivel seis:

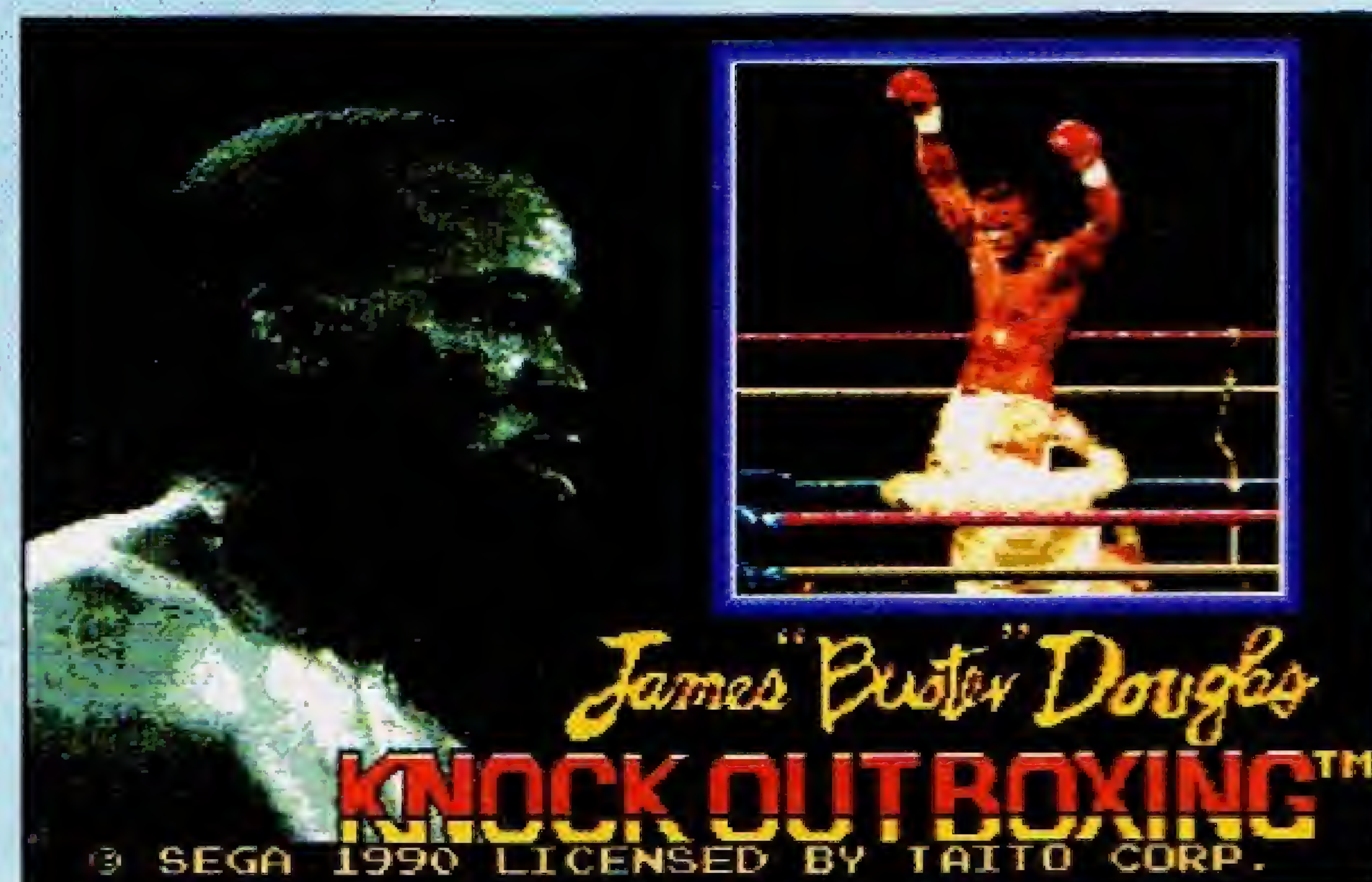
BCFEF51010A4

Nivel siete:

6B10F61010AC

James "Buster" Douglas Boxing

Gana cuatro combates para recibir la corona de los pesos pesados y defiende cuatro veces tu título. Entonces te retará un boxeador desconocido: Iron Head.



Jewel Master

El jefe más malo de todos los malos es Jardine The Mad. Usa el disparo y reza.

Joe Montana Football

Usa una formación "shotgun" y lanza un pase en profundidad: las estadísticas demuestran que es lo más eficaz.

Kid Chameleon

Ábrete paso hasta Blue Lake Woods II y llega al final de la fase, pero no toques la bandera. Súbete al último bloque y pulsa abajo a la derecha mientras mantienes presionados el botón especial y de salto. Así llegarás hasta el último jefe (no es broma). Acaba con él y habrás terminado este largo juego.



King's Bounty

Cuando entres en combate, usa tus tropas de largo alcance (Arqueros, Orks o Elfos) para eliminar a los enemigos sin tener que recurrir a tus legiones.

Klax

Para ponerte las cosas un poco más difíciles, pulsa arriba e izquierda, los botones A, B, C, y presiona "start" en la pantalla del título.

En los niveles seis u once, intenta trazar una X con las fichas para trasladarte directamente al nivel 49.

Last Battle

Termina el juego. Luego pulsa A, B, C y "start". Ahora podrás elegir el nivel en el que quieres volver a empezar.

Joe Montana Football

Usa una formación "shotgun" y lanza un pase en profundidad: las estadísticas te favorecen.

Marble Madness

No te molestes en buscar el dichoso nivel secreto: ¡no existe!.



Si tienes problemas para acabar el juego en el tiempo establecido, prueba este truquillo ...

Elige la opción de dos jugadores. Normalmente se pondrán a jugar dos personas, pero, si estás solo, juega una de las bolas y deja que la otra pierda la carrera en todos los niveles. Esto te dará tiempo extra para seguir en el nivel siguiente.

¡Qué fácil parece cuando se sabe!

Mike Ditka Power Football

En la pantalla del título, elige la opción de reanudar los "playoffs" y luego introduce la clave QzH5EG para llegar directamente a las finales.

Onslaught

Si introduces un cero en la pantalla del título completarás casi todo el mapa, y así tendrás las manos libres para derrotar a los guardianes de los templos.

OutRun

Inserta el cartucho, pulsa "start" y sitúa el cursor en opción. Presiona diez veces el botón C y luego pulsa "start". Echa un vistazo a los niveles de dificultad y verás uno nuevo llamado Hyper. ¡Suerte! (la necesitarás).

PGA Tour Golf

Salva la partida a cada golpe bueno. Luego reanúdala si tu jugada no es tan acertada.

Phelios

Para conseguir algunas continuaciones extra cuando aparece el rótulo "Chapter One" con tres créditos a tu disposición, pulsa los botones C, A, B, A, C, A, B, A y dichos créditos aumentarán hasta nueve.

Rambo 3

En el segundo nivel de la fase dos, tienes que destruir dos cajones con tus flechas. Cuando lo hayas hecho, ve a las ruinas del de la derecha y luego sigue en esa dirección hasta que sólo aparezca la mitad de los restos. Lánzales una potente flecha y corre hacia la pared. Súbete a ella y serás invencible.

688 Attack Sub

Si no puedes situar bien tu objetivo, al menos podrás averiguar a qué distancia se encuentra. Si cambia rápidamente de aspecto es que está cerca. Si lo hace más despacio se halla más lejos. ¡Así de sencillo!

Shadow Blasters

Elige la opción de dos jugadores y selecciona los personajes de tu equipo. En el primer nivel, deja que la energía del jugador uno baje hasta el último bloque. Pulsa repetidamente "start" en el segundo mando y deja que el jugador uno reciba otro golpe.

Cuando salga parpadeando en el centro de la pantalla será invencible.

EL ARCHIVO SECRETO DE LOS CAMPEONES

Space Harrier 2

Si quieres elegir nivel, pulsa los botones A, B, C, e izquierda o derecha durante la secuencia inicial.

Speedball 2

Ahorra tu dinero en los primeros partidos. Pronto podrás fichar a algunas figuras de este brutal deporte.



Super Hang On

Si has terminado todas las fases y aún quieres más, prueba esto para elegir tu nivel de dificultad. Durante la secuencia del título pulsa los tres botones y "start" al mismo tiempo. Entonces aparecerá un menú de opciones que te permite fijar el nivel de dificultad. Si te quedas sin blanca prueba esta clave:

5FF3F540F33504
FFHWKJOMBJOFDU

Sword of Sodan

Coge cuatro pociones Etherium y bébelas inmediatamente para trasladarte al siguiente nivel.

Sword of Vermillion

¿Está maldita tu espada? Purifícala en una iglesia.

Test Drive 2: The Duel

Elige el Ferrari. Tal vez le falte potencia de llegada, pero en los circuitos sinuosos (apréndete su trazado), lo que cuenta es la aceleración.

Thunderforce 2

Mantén pulsados A, B y C y enciende la consola. Sigue pulsándolos y presiona "start" en la pantalla del título. Entrarás en un menú secreto de opciones.

Tommy Lasorda Baseball

Usa esta clave para empezar con una ventaja de cuatro partidos:

JORQWVVRROOQSHPQGUDEAM



Truxton

He aquí un truquillo para acabar con esos malditos jefes. En cuanto aparezca cualquiera de ellos, lanza una bomba inteligente y da a la pausa. Al cabo de unos diez segundos desconecta la pausa y ya está: ¡uno menos!

La bomba inteligente sigue funcionando aunque el juego esté en pausa. ¡Es que estas bombas son más listas! ...

Turrican

¿Quieres elegir tu número de vidas y granadas? Está bien: selecciona opciones en el menú y baja al icono de salida. Mantenlo activado y pulsa rápidamente estos botones:

A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

91 5:22



Acción



Carreras



Disparos



Deporte



Juegos de Rol

¡Todo tipo de juegos!

P.V.P.: 1.500 ptas.

HOBBY PRESS

GUÍA OFICIAL SEGA MEGA DRIVE

Trucos y ayudas

¡Una guía para conocer a fondo los 100 mejores juegos de Sega Mega Drive!

Echa un vistazo a esta guía A TODO COLOR sobre las más alucinantes estrategias del momento para Sega Mega Drive y quédate pasmado. En su interior encontrarás un montón de páginas con valiosos consejos y trucos para los 50 mejores juegos de Sega. Al descubierto, sobre una doble página y de una forma espectacular. Para que no te quejes. Con secuencias de pantallas, fase a fase, que te descubrirán las zonas más inaccesibles de tus juegos favoritos, con las claves para derrotar a esos jefes que parecen invencibles y con trucos y ayudas para ¡otros 50 juegos!. Echa un vistazo a esta súper guía y verás que no le falta de nada. Absolutamente de nada.

¡Todos los secretos para pasártelo en grande!

Todos los trucos que puedas imaginar (misterios, claves, atajos y contraseñas), ofrecidos por la propia Sega. ¡Todo lo necesario para convertirte en un gran campeón!

Los juegos más populares de todos los géneros te descubren sus misterios. Toma nota:

After Burner II, Alien 3, Buck Rogers, Batman Returns, Chuck Rock, Corporation, F-22 Interceptor, Ghouls 'n' Ghosts, Hellfire, James Pond II - Robocod-, Joe Montana II, Lemmings, Olympic Gold, Phantasy Star III, Pit Fighter, Quackshot, Revenge of Shinobi, Sonic the Hedgehog II, Splatterhouse II, Streets of Rage II, Strider, Taz-Mania, Terminator, ThunderForce IV y ToeJam & Earl.

Esta guía es de Carlton Books

